テクモ・セガ・MSなど新作10本緊急速報/アメリカE3ショウ

Xbox初!!
専門情報誌

XBOX

ファミ通 Xbox

FAMITSU-XBOX

2002 JULY. 7月号 定価590Yen

緊急速報!!

テクモ
NINJA GAIDEN
DEAD OR ALIVE XTREAM BEACH VOLLEY BALL

マイクロソフト ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

セガ パンツァードラグーンオルタ
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3

フロム・ソフトウェア O・TO・GI－御伽－
サウザンドランド

コーエー 真・三國無双2
紅の海 クリムゾンシー

コナミ THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言 ほか

ファントムクラッシュ

真・女神転生 NINE
鉄騎/segaGT2002
CRAZY TAXI 3
RalliSport Challenge
叢－MURAKUMO－
エクスチェイサー/トライアングル・アゲイン
ビストロ・きゅーぴっと/Brave Knight

アメリカ最大のゲームショウ
オンライン戦略詳細・海外タイトル大量公開!!

E3速報
イースリー

X攻略
HALO
マッドダッシュレーシング
ガンヴァルキリー/UFC2
2002FIFAワールドカップ™
実況ワールドサッカー2002
式神の城/ミスト III：エグザイル



本日は晴天にも恵まれ、絶好のラリー日和となりました。
RALLISPORT CHALLENGE
XBOX
Microsoft


Microsoft
Ford Escort Cosworth Rally / Volkswagen Beetle / Toyota Corolla Ice Racing / Peugeot 306 Ice Racing
Mitsubishi Lancer EVO VI / Subaru Impreza WRX / Ford Focus Cosworth / Peugeot 206 / Saab 9-3 T16 4×4 / Opel Astra T16 4×4
Ford Focus Rallycross / Citroen Xsara Rallycross / Mitsubishi Lancer EVO 6.5b / Subaru Impreza Hill Climb
Lancia Delta Integrale / Nissan Skyline / Metro 6R4 / Peugeot 205 T16 Rally / Audi Quattro S1 / Lancia Delta S4
RALLISPORT CHALLENGE
XBOX
ラリースポーツ・チャレンジ "GET WILD!"キャンペーン
クイズで当たる!
Xbox ラリースポーツ・チャレンジ特別仕様車
プジョー206 XS
1名様
【応募方法】
インターネットでご応募下さい。応募フォームにクイズの答えとその他必要事項をご入力の上、ご応募下さい。
【応募期間・締切】
2002年5月20日～6月30日
(24:00受付分まで)
ご応募はこちらのサイトから
http://Xbox.jp
ソフトを買うと抽選で当たる!
ビットチャージー 300名様
【応募方法】
ソフトに同封されている専用ハガキに必要事項をご記入の上、ご応募ください。
【応募期間・締切】
2002年6月13日～7月31日(当日消印有効)
【お問合せ】ラリースポーツ・チャレンジ"GET WILD!"キャンペーン事務局 ☎03-5302-1536 (平日10時～18時)
The Quattro trademarks are used by Microsoft with the Express written permission of AUDI AG. Mitsubishi and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademark and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Microsoft Corporation. Subaru and Impreza are the registered trademarks of Fuji Heavy Industries Ltd. All other Trademarks, Tradedress and Copyrights are the Property of the respective Owners. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. © 2001-2002 Digital Illusions CE AB.
© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved.
XBOX
Xbox.jp


裏切り者の名をうけてすべてを捨てて闘う男
悪魔の力をもった正義のヒーローがDVDで甦る!!
全39話が待望の6枚組BOXで登場!!
悪魔の力。
デビルマン
BOX
初回生産限定!
今すぐ予約を!!
¥39,000(税抜)
原作■永井 豪とダイナミックプロ
★封入特典：①特製〈不動 明〉Tシャツ ②解説書
★スペシャル特典：限定フィギュア購入券(〆切：2002年11月30日)
★ピクチャーレーベル
ニュープリント・コンポーネントマスター／975分(予定)／トールサイズ／全39話収録
DSTD 02072／片面2層6枚組
〈予告篇付き〉
9.21(SAT) ON SALE!
※初回生産限定につきご予約いただかないと入手困難になる場合がございますのでお早めのご予約をおすすめ致します。
© ダイナミック企画・東映アニメーション
DVD VIDEO
東映株式会社 東映ビデオ株式会社
最新情報をチェック http://www.toei-video.co.jp/



COVER
「ファントムクラッシュ」
©2002 GENKI
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 7月号

CONTENTS

E3特報

緊急速報

X攻略

X SPECIAL

OTHERS

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03・5433・7850（営業局）

GAME INDEX

Special E3ついに開幕！気になるXboxは？



5月22日、全米最大のゲーム見本市E3（Electronic Entertainment Expo）がカルフォルニア州ロサンゼルスにあるLA Conference Centerで開幕した。Xboxの値段を改定したばかりのマイクロソフトは、20日にプレス向けのブリーフィング（説明会）を実施。Xboxがアメリカで堅調にセールスを伸ばしていることと、イーサネットアダプターを使ったオンラインサービス"Xbox LIVE"を発表した。そしてE3の会場のマイクロソフトブースには250台ものXboxの試遊台を設置。これから発売される150種類以上のゲームソフトをいち早く披露。その中には新作であるアートゥーン開発の『Blinx』（マイクロソフト発売）やセガの『Panzer Dragoon Orta』といったキラーソフトも含まれており、早くも実際にE3会場でプレイすることができた。

さらにE3会場ではテクモの『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』やコナミの『Metal Gear Solid2：Substance』といったタイトルも発表された。Xboxの第二ラウンドはいまから始まる！



↑Xbox LIVEの体験コーナーでは、ボイスチャットも経験できた。



↑E3会場の通路にはXboxのフラッグがずらり。



↑3Dアクション『Blinx』の主人公。時間をビデオテープのように早送りしたり、巻き戻したりできる。

マイクロソフト Microsoft

見渡す限りの緑と黒。250台のXboxが並べられたマイクロソフトブースでは、クリスマスシーズンまでに発売されるソフトを試遊できた。また、早くもXboxLIVEを体験できるコーナーも設置。『Unreal Championship』や『NFL Fever 2003』の対戦プレーが楽しめた。





テクモ TECMO

セクシーな『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』や宙を舞うスピード感あふれるアクション『NINJA GAIDEN』といったTeam NINJAのXbox新作をついに披露。アメリカの観客を大いに沸かせていた。

セガ SEGA



↑『Panzer Dragoon Orta』『ファンタシースターオンライン』Xbox版を出展。オンラインプレイも可能。

カプコン CAPCOM



↑ずっしりとでかくて重い、専用コントローラーで操作する『鉄騎（Steel Battalion）』は迫力満点。

対するPS2,GC陣営は

Xbox本体の値下げと同タイミングで、PS2とゲームキューブは北米で50ドル～100ドルの値下げを実施した。結果的に値段の面ではGCが一歩先を行ったものの、新作ソフトのラインナップ数ではほぼ互角。3ハードともお互いに一歩もゆずらない、均衡状態に突入した。

ソニー・コンピュータエンタテインメント アメリカ



↑『トゥームレイダー』や『RATCHET&CLANK』といった新作がずらり。

ニンテンドウ・オブ・アメリカ



↑『スーパーマリオサンシャイン』『ゼルダの伝説』をプレイアブル出展。

Xbox LIVE発表 5月20日マイクロソフト プレスブリーフィング開催

X Close Up

マイクロソフトのプレスブリーフィングは、ロサンゼルスのダウンタウンにあるThe Orpheum Theatreで行われた。壇上に上がったシニアバイスプレジデントのロビー・バック氏は「日本の市場は難しいと言われていたが、本当に大変だった（笑）」と日本での不調を素直に認めると『HALO』が100万本、5つのタイトルが50万本、20のタイトルが10万本を出荷している」と、それでもXboxソフトが全世界で快調なことをアピールした。続いて壇上に上がったエド・フリーズ氏によると「つぎのクリスマスシーズンまでに200のタイトルが発売され、300ものゲームが開発中」と発表。そして、つぎにJ・アラード氏が壇上に登場するとXboxのオンライン戦略について語った。"Xbox LIVE"と呼ばれる、このサービスはマイクロソフトがサーバーの管理から認証、課金までをすべて行う、いわばNTTドコモのような方式。対応ソフトはすでに50タイトルが用意されているという。なかにはアメリカで人気のFPS（ファーストパーソンシューター＝主観視点シューティング）も多数ラインナップ。セガの『ファンタシースターオンライン』ももちろん対応している。

最後に再び登場したロビー・バック氏は「5年間に20億ドルの投資を予定している。Xboxは撤退しない」と断言。プレスを驚かせた。



⬆マイクロソフトシニアバイスプレジデントのロビー・バック氏からは、PS2よりソフトは70パーセント売れているとの発言も。


⬆マイクロソフトJ・アラード氏により、オンライン戦略が明らかにされた。


⬆プレスブリーフィング会場には早くもXboxライブのβテストの登録端末が！

Xbox LIVE

スターターキット（12ヵ月分の使用料金、Xboxボイスコミュニケータ、オンラインレーシングゲーム「Revolt」）を49.95ドルで販売。夏より全世界でβテストを実施。秋にサービス開始予定。



サービス開始時の対応タイトル

●Unreal Championship (Infograms) ●Phantasy Star Online (Sega of America, Inc)
●MechAssault (Microsoft Game Studios)
●Whacked! (Microsoft Game Studios) ●NFL Fever 2003 (Microsoft Game Studios)
●Midtown Madness 3 (Microsoft Game Studios)

Interview

Xbox LIVEは日本でどうなるのか？
マイクロソフト大浦常務、小出統括部長に聞く!!

E3ブリーフィングイベントによってついに明らかになった、今後のXboxにおける戦略。その日本における展開は？　常務取締役・大浦博久氏とオンラインサービス統括部／統括部長・小出雅弘氏に話を聞いた。

ボイスコミュニケータがネットの可能性を拡げる

――まず、課金に関して詳しく教えてください。

小出　ソフトがXbox LIVE対応であれば、1年間49.95ドルをお支払いいただければ、すべてのサービスを受けられます。ただ、タイトルごとにオプションサービスがある場合は、別途課金されることになります。

大浦　49.95ドルというのは基本料金のようなものですね。

小出　ただし、初年度に関しては、ほとんどのサービスが基本料金の部分でまかなえると思いますよ。

――発表会では、オンライン対応として『HALO』や『天空』など発売済みのタイトルが新たにリリースされることが明らかにされましたが。

小出　発売済みのタイトルに関しては、今後なんらかの形でオンラインに対応することになると思います。対戦機能がある場合は、それをサポートするのはもちろんのこと、ダウンロードサービスなども予定中です。

――サービスに関しては、ほぼ全世界同時に遊べるようになる？

大浦　日米欧で同じころにサービスを開始する予定です。ネットワークにとって、コミュニティーというのは非常に重要な要素ですので、各地区であまりタイムラグをおかずに楽しんでほしいと思っています。

日本における料金体系など、詳細は6月に行われる予定のカンファレンスで発表する予定ですので、もうしばらくお待ちください。

――ボイスコミュニケータが標準装備されることが注目ですが、ボイスは何人まで参加できるのですか？

小出　タイトルにもよりますが、16人までは参加できますね。ただ、それぞれの声を識別できるかどうかは大変ですが（笑）。あと、コミュニティーマネジメントの一環として、特定ユーザーの声を聞かないようにすることができます。

――スターターキットにはキーボードが入っていなかったのですが……。

小出　基本的にXboxのオンラインサービスはボイスコミュニケーターを第一に考えています。

大浦　私たちがいますごく期待しているのは、オンラインの発表を受けてのサードパーティーさんの反響がすごくいいことです。Xboxであれば、クリエーターの方はネットまわりの煩わしいことはマイクロソフトに任せて、ゲーム作りに専念できる。そういう期待感を抱いてくださっているのがわかります。オンラインに関しては、多くのサードパーティーの方が自社のベストと考えるものをXboxに提供するとおっしゃってくださっているので、今後には期待してくれていいと思います。

――今後はどんどんオンライン対応タイトルが増える？

大浦　おそらく2～3年度にはすべてのソフトがオンライン対応になっていると思います。それは、たとえば、ハイスコアを登録するといった形式のものもあるのかもしれませんが……。いずれにせよ、今後の展開に期待していてください。



大浦 博久氏

マイクロソフト常務取締役。ブリーフィングで発表された「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」に関しては、日本のマイクロソフトでもイチオシのタイトルだとか。



小出 雅弘氏

Xbox事業部 オンラインサービス統括部　統括部長。「ボイスチャットで、対戦が大いに楽しくなりますよ」と標準装備のボイスコミュニケータにかける期待は大きい。

E3で発見したXboxタイトル

Electronic Entertainment Expo

ここでは、E3で出展されたXboxのタイトルを可能な限り紹介しよう。この膨大なラインナップを見れば、いかにXboxが盛り上がっていたかがおわかりいただけるハズ。

Blinx The TimeSweeper
Microsoft



MechAssault
Microsoft



BRUTE FORCE
Microsoft



Crimson Skies
Microsoft



Project Ego
Microsoft



Whacked
Microsoft



AGGRESSIVE INLINE
Acclaim



VEXX
Acclaim



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
ACTIVISION



TRUE CRIME : STREETS OF L.A.
ACTIVISION



Chase
BAM



Fuel
Dreamcatcher



TimeSplitters 2
EIDOS INTERACTIVE



James Bond 007 Night Fire
Electronic Arts



Need For Speed Hot Pursuit 2
Electronic Arts



Total Immersion Racing
Empire Interactive



SUPERMAN: THE MAN OF STEEL
Infogrames



UNREAL CHAMPIONSHIP
Infogrames



Baldur's Gate:Dark Alliance
Interplay



HUNTER THE RECKONING
Interplay



BATMAN: DARK TOMORROW
KEMCO



Frogger Classic
KONAMI



Indiana Jones and the Emperor's Tomb
Lucas Arts



Star Wars: Galaxies
Lucas Arts



LAMBORGHINI
Majesco



Colin McRae Rally 3
CODEMASTERS



Star Wars: Knights of the Old Republic
Lucas Arts



David Beckam Soccer
Majesco



Armada 2
Metro 3D



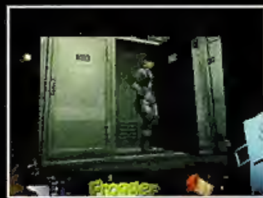
※一部のタイトルをのぞき、日本での発売は未定です。

DEAD TO RIGHTS
NAMCO



E3会場では、あんな注目作も発表!!

Xbox関連の新作で、アメリカのファンをもっとも喜ばせたのはこのタイトルではないだろうか。コナミの『Metal Gear Solid2:Substance』だ。また、カプコンでは、『MARVEL VS.CAPCOM 2』のXboxへの投入を決定。両作とも日本での展開を大いに期待したいところだ。

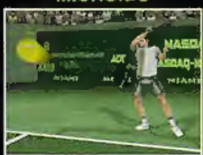


←映像が公開された『メタルギア』の最新作。

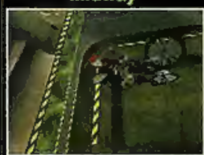


←『MARVEL～』の出展はPS2版のみ。

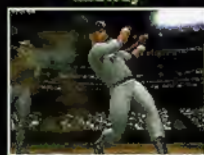
Tennis Masters Series 2002
MICROIDS



GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT.
Midway



MLB SLUGFEST 20-03
Midway



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Midway



KINGDOM UNDER FIRE the CRUSADERS
Phantagram Interactive



STRIDENT The Shadow Front
Phantagram Interactive



ROCKEY
Rage



SEGA Sports NFL 2K3
SEGA



SEGA Soccer Slam
SEGA



MALICE
Sierra



OUTLAW VOLLEYBALL: SPIKE OR DIE
Simon & Schuster Interactive



ROBOTECH: BATTLECRY
TDK Mediactive



World Wrestling Raw 2
THQ



RAYMAN ARENA
Ubisoft



BRUSE LEE QUEST OF THE DRAGON
Universal Interactive



The Lord of the Rings:The Fellowship of the Ring
Universal Interactive



ToeJam & Earl III: All Funked Up
SEGA



LOTUS CHALLENGE
Virgin Interactive



Vivendi Universal
ENCLAVE



そのほかの主要タイトル

メーカー名	タイトル名
Microsoft	Contenders
	Kakuto chojin
	Kung Fu Chaos
	Midtown Madness 3
	NBA Inside Drive 2003
	NFL Fever 2003
	Psychonauts
	Quantumredshift
	Shenmue II
	The Sneakers
	Tao Feng
	Tork
	WTA Tour Tennis
	Moto X
Acclaim	Burnout
	LEGENDS WRESTLING
	TUROK EVOLUTION
ACTIVISION	KELLY SLATER'S PRO SURFER
	RALLY FUSION: Race Of Champions
	STREET HOOPS
	TRUE CRIME : STREETS OF L.A
CAPCOM	MARVEL VS.CAPCOM 2
	Steel Battalion
CODEMASTERS	CLUB FOOTBALL
	OPERATION FLASHPOINT
	PRISONER OF WAR
	PRO RACE DRIVER
	LMA Manager 2003
	MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
Crave	MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
EIDOS INTERACTIVE	Hitman 2: Silent Assassin
Electronic Arts	Buffy the Vampire Slayer
	Freedom: the Battle for Liberty Island
	NASCAR Thunder 2003
	Tiger Woods PGA TOUR 2003
FROM SOFTWARE	MURAKUMO
Infogrames	BATTLE ENGINE AQUILA
	LOONS
	RISK
	SPLASHDOWN
	THE TERMINATOR: DAWN OF FATE
Interlex	Meal Dungeon
Interplay	GALLEON:Island of Mystery
	HUNTER THE RECKONING
KOEI	Crimson Sea
	DYNASTY WARRIORS 3
KONAMI	Evolution Snocross
	Metal Gear Solid2:Substance
	NBA Starting Five
Lucas Arts	Gladius
Majesco	BloodRayne
	Gun Metal
	Totaled!
Metro 3D	Shayde: Monsters VS. Humans
Midway	DEFENDER
	DR. MUTO
	FREAKY FLYERS
	NFL BLITZ 20-03
	NHL HITZ 20-03
Phantagram Interactive	Phantom Crash
	STRIDENT The Shadow Front
Rage	Twin Caliber
SEGA	Crazy Taxi 3 High Roller
	The House of the Dead III
	SEGA GT 2002
	SEGA Sports NBA 2K3
	SEGA Sports NHL 2K3
	SEGA Sports NCAA College Football
	SEGA Sports NCAA College Basketball
	SEGA Sports World Series
	Panzer Dragoon Orta
	PHANTASY STAR ONLINE
Simon & Schuster Interactive	OUTLAW VOLLEYBALL: SPIKE OR DIE
	SEABLADE
TDK Mediactive	Aquaman:Battle for Atlantis
	MERCEDES-BENZ WORLD RACING
	Shrek Super Party
TECMO	DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VALLY BALL
	NINJA GAIDEN
THQ	Alter Echo
	Deathrow 2002
	Dragon's Lair 3D
	Evil Dead: A Fistful of Boomstick
	MX Superfly
	Tetris World
	Toxic Grind
	Yager
Titus Games	sgt.Cruise
Ubisoft	Myst III: Exile
	Tom Clancy's Ghost Recon
	Tom Clancy's Splinter Cell
	XIII
Universal Interactive	JURASSIC PARK
	THE THING

E3特報

テクモTeam NINJA最新作2本がE3で登場!

『DOA』シリーズの人気キャラが登場する

リュウ・ハヤブサがアクションゲームに帰ってきた!!





E3直前、マイクロソフトのカンファレンスで電撃発表。圧倒的なグラフィック、スピーディーでなめらかな動き、そして『NINJA GAIDEN』(『忍者龍剣伝』の海外名)というタイトルが場内をひときわ沸かせた。



圧倒的なグラフィックとなめらかな動きに驚愕せよ!



E3にて『NINJA GAIDEN』が電撃発表された。『デッド オア アライブ』でおなじみのリュウ・ハヤブサが主人公のアクションアドベンチャーだ。古くからのゲームファンならば、リュウ・ハヤブサが、かつての名作『忍者龍剣伝』の主人公だったのは周知の事実。『NINJA GAIDEN』は現代に蘇った『忍者龍剣伝』なのだ。国内での発売が未定なのが残念!

『忍者龍剣伝』の再来?

NINJA GAIDEN

『忍者龍剣伝』が現代に復活? リュウ・ハヤブサを主人公としたアクションアドベンチャー『NINJA GAIDEN』がE3にて電撃発表! 現地から最新情報をお届けするぞ!



A action

タイトル	ニンジャガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	国内発売未定(北米2003年春)	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー:板垣伴信
ブロック数	未定	システム対応	——
その他	——		

※画面はすべて開発中のものです。

出展映像の詳細を最速でお届け

最新作を2本発表

E3にて発表されたテクモの2タイトルを大紹介！日本国内でのリリースは未定だが、注目すべきタイトルだけに緊急リポートだ！

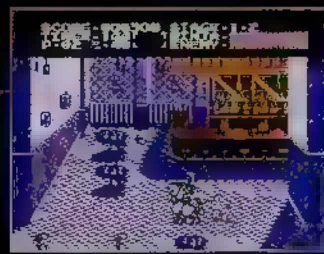


剣から拳に武器を替え ハヤブサの本領が発揮される！

拳から剣に武器を替えたリュウ・ハヤブサだが、剣を振る、ジャンプする、前転して敵に近づくといったモーションのカッコよさが印象的。板垣氏の「いちばん大事にしているのはかっこよさです。触っていて興奮しないアクションゲームはいらない。剣を使うアクションゲームとして、とにかく気持ちいい」という言葉を聞くまでもなく伝わってきたぞ。

リュウ・ハヤブサの過去「忍者龍剣伝」とは？

『忍者龍剣伝』は1988年、ファミコンで発売された傑作横スクロールアクションゲーム。主人公・リュウ・ハヤブサの"壁に張り付く"というアクションが独特だった。



これぞ忍者アクションの決定版！ なめらかな動きは格ゲーを超えた

ハヤブサの攻撃は剣がメイン。攻撃には、一撃で相手を倒す居合い、剣を何度も振り下ろす連撃、空中に浮かせてから何回も斬る、といったさまざまなアクションが映しだされた。





相手の手裏剣を空中でキャッチ、そのまま投げ返すといった動きや、ジャンプ後、壁を蹴り反対側に着地するという「忍者龍剣伝」っぽいアクションも！

剣と手裏剣、そしてす速い動きで敵を圧倒せよ!!







超巨大な敵も登場 忍者、兵士、異形の怪物と戦え

異形の怪物も登場。圧巻なのはボスらしき超巨大な敵キャラがスムーズに動く様。Xboxのパワーと Team NINJAの開発力の高さを実感させられる。

戦いの場は、城内、石造りの建物、墓地（もしくは刑務所？）などさまざま。敵は忍者、兵士、そして異形の怪物が登場する。1対多の壮絶な戦いにハヤブサはどう挑むのだろうか!?

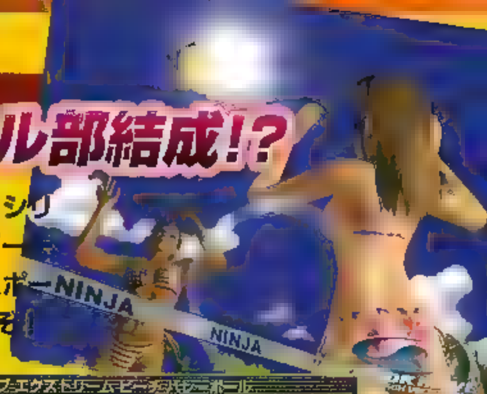






南国バレーボール部結成!?

『デッド オア アライブ』シリーズ最新作は、なんとビーチバレーで対戦！ ただのスポーツゲームでは終わらないぞ！



タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	[illegible]	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー [illegible]
プレイ人数	未定		
その他			

『DOA』シリーズの女性キャラたちが今度はビーチバレーで熱戦だ!!

『デッド オア アライブ』(以下『DOA』)シリーズの最新作がE3で電撃発表されたぞ。『DOA』シリーズの女性キャラクターがビーチバレーで熱戦をくり広げる、その名も『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volley Ball』(以下『DOAX』)だ。

映像のみの発表だったが、その動きは、さすがはモーションにこだわるTeam NINJA！ キビキビとしたキャラの動きが印象的だったぞ。





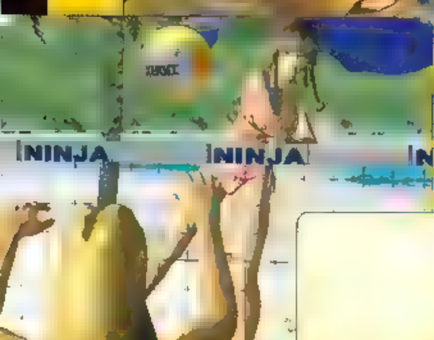
シリーズの人気キャラはもちろん！新キャラも登場か!?



⬆『DOA』シリーズでおなじみのキャラの中に見慣れぬ褐色の肌の女性キャラが　。新キャラなのか？



キャラクターの個性が動きにも反映？



⬆⬅爽快なスパイクや得意げなティナくやしがるひとみなどの動きに注目だ。



➡足の砂を払っているのか？ こんな何気ない細かな動作がキャラに命を吹き込む。



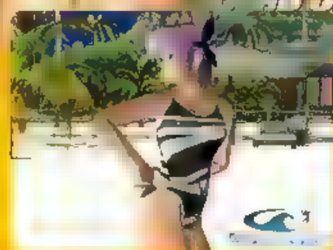
ただのビーチバレーでは終わらない？
コスチュームチェンジはお買い物で！

つねに新しさを追求してきたTeam NINJAだけに、『DOAX』もただのビーチバレーゲームには止まらない。スポーツゲームとしてのおもしろさはもちろん、それ以上の何かを付加するのは当然！　水着のチェンジや、出展映像では朝、寝起きのティナがコーヒーを飲む、かすみが夜空に上がる花火を見上げるといったムービーシーンも確認できたぞ。



なんと水着のチェンジが可能だぞ！

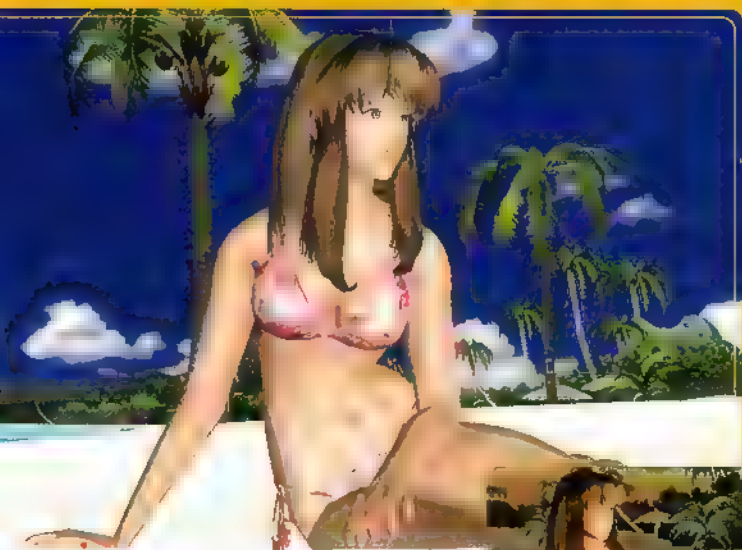
「DOA」シリーズといえばコスチュームチェンジがウリのひとつだが、「DOAX」もそのシステムを採用。写真で確認できるだけでも相当数の水着が用意されているのがわかる。まさにファン待望のゲームといえるね。



水着チェンジ
あやねの場合

刺すような日差しの中か夕暮れの海岸でビーチバレーが行われる。それぞれのシチュエーションで、より映える水着を選択してプレイするなんてことも。

⬆ビキニタイプとワンピースタイプの水着を確認。頭のリボンだけはどんな状況でも欠かせない？







水着チェンジ
ひとみの場合

水着にばかり注目がいってしまうが、細かい部分を見てみると、ひとみの指にしっかりマニキュアが塗られているのがわかる。この細かさもXboxのパワーだ。

⬅ビキニタイプだけでもこのバリエーション。はたしてどれくらいの種類の水着が用意されているのだろうか。

ショップには水着を始め豊富なアイテムが！

「DOA」シリーズでは、条件を満たさないと出現しなかったコスチュームだが、『DOAX』では購入するシステムのようだ。水着のほかにもさまざまなアイテムがある点にも注目



ビーチグッズが盛りだくさん！

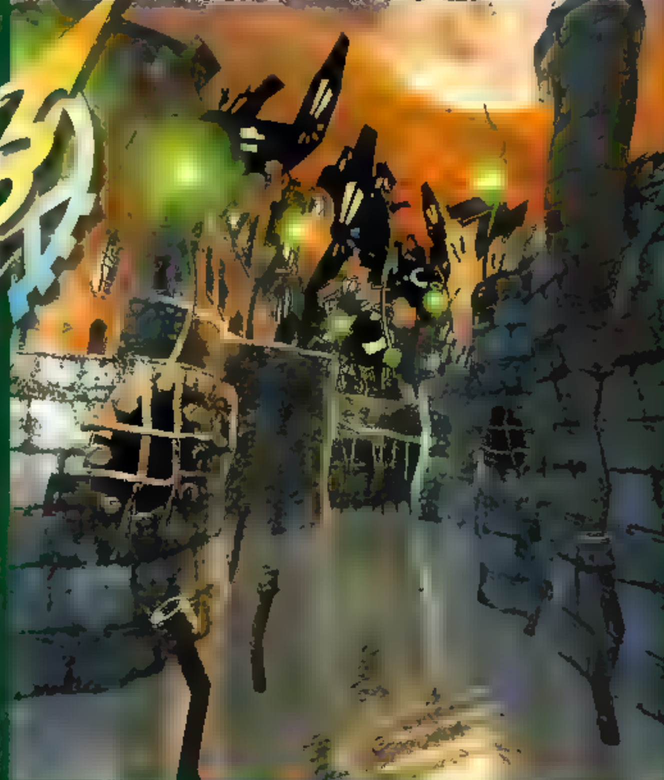


⬆ザックアイランド（そう、あのザックです）のアクセサリーショップでお買い物。



緊急速報!! Urgent news flash!!

時間の流れを歪められてしまった世界を救い
人質となったプリンセスを救出する3Dアクション!!



BLiNX THE TIME SWEEPER

ハードディスク内蔵のXboxだからこそ可能となった時間を操作するアクションゲームとは!?

[illegible]	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
発売元	マイクロソフト	[illegible]	3Dアクション
発売日	2002年冬発売予定	価格	未定
開発	アートゥーン	[illegible]	—
[illegible]	未定	[illegible]	未定
その他	未定		

マイクロソフト初の3Dアクションゲーム

2002年冬 世界同時発売

➡アニメのような独特の世界観。光と影のコントラストが印象的。



マイクロソフトがE3で発表した、日本制作タイトル。時間操作(タイムコントロール)というギミックを活用した、3Dアクションゲームだ。E3では、プレイ可能な状態で出展、英語、日本語も選べるなど開発も順調に進んでいるようだ。この冬、世界同時発売という初の試みを予定している。

➡コミカルな動きも見せてくれる。ヒーローの







タイムスイーパー
時間掃除人
Blinx
ブリンクス

時間掃除人ブリンクス。TS-1000という武器を手に時間操作し、敵を倒そう。尖ったカッコよさと、かわいさを併せ持った、期待の新人の登場なのだ

Xboxにニューキャラクター登場!!



魅力いっぱいのキャラクターと独特の世界観!!

時間ドロボーによって時の流れが歪められてしまった世界を救い、人質となったプリンセスを救出するのがゲームの目的。世界初の"リアルタイム時間操作システム"の導入によって、いままでになかった新しいアクションを見せてくれるぞ。舞台となる世界は独特のタッチで、敵キャラもとても魅力的に描かれている。

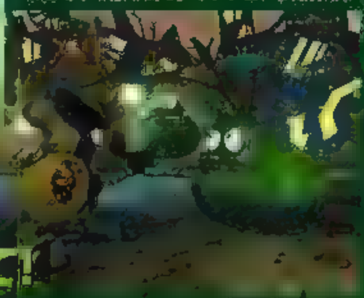


手にした武器"TS-1000"は、小さなガラクタから大きな岩までさまざまなオブジェを吸い込み、吸い込んだオブジェを発射して敵にぶつけて倒すのだ。ゲーム中にこのTS-1000をアップグレードして吸い込む威力が倍増すると、さまざまな謎を解き明かすことができるようだぞ。

武器はスイーパーの必需品 TS-1000



↓掃除機のようなTS-1000で吸い込んだオブジェを撃ち敵を倒せ。オブジェには爆弾も!

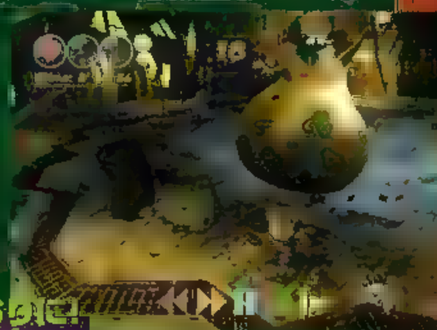


↑Bボタンを押し続けることでオブジェを吸い込む。10個まで吸い込んだオブジェを溜める[illegible]

吸い込んで撃て!

Xboxだからできた リアルタイム時間操作(タイムコントロール)システム

時の結晶を集めると時間操作が可能となる。Xbox標準搭載のハードディスクと高速処理により、巻き戻し、一時停止、早送り、スロー、録画・再生といったビデオでおなじみの操作を、プレイ中に実現。このシステムが、敵との戦いやマップ攻略に威力を発揮する。



↑動きが早い敵に対しては、時間の"一時停止"などで対応できる。

一時停止



"巻き戻し"で崩れた銅像を元どおりに!



↑目の前で崩れた銅像を、"巻き戻し"で崩れるまえに時間を戻す。このとき銅像に乗ると高い位置のアイテムをゲットできる!?

スイッチで扉を開け



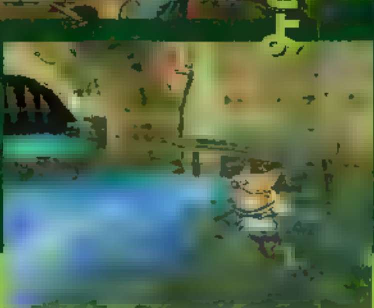
➡ステージに隠れたボタンに飛び乗って押すことで、閉ざされた扉を開き先に進むことが可能に!

時の結晶をゲットせよ



ステージ内に落ちている"時の結晶(タイムクリスタル)"は、組み合わせによってゲットできる"時間操作"が変化。4つゲットするうち同じクリスタルを3つ以上揃えよう。ライフが増えるハートのクリスタルは、ぜひ集めたい。

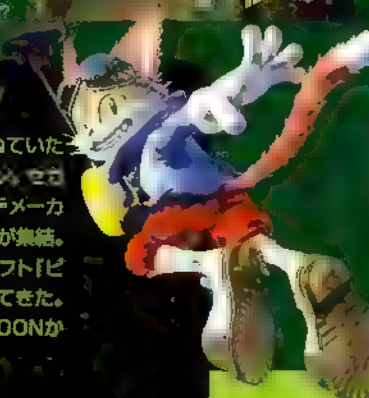
時間がカギとなる



⬅武器、時間操作などの組み合わせで、ステージ攻略の戦略性もさまざま。何度もプレイしたくなるのだ。

制作はアートゥーン

セガで家庭用のソフト事業を束ねていた石井洋児氏が設立したアートゥーン。セガやカプコン、スクウェアなどの大手メーカーに在籍していた優秀なスタッフが集結。ハドソンから発売されたGBAソフト『ピノビィーの大冒険』などを制作してきた。社名"ARTOON"は、英語CARTOONからヒントを得た造語だ。





ドラゴン

長き眠りから覚め、再び戦いの空へ

世界が大きく動くときに姿を現す伝説の生物。巨大な翼にて飛翔し、強力なホーミングレーザーを放つ、プレイヤーの心強いパートナーだ。スピード調節やタイプセレクトといった新たな能力も気になるところ。

壮大なドラマとダイナミックなゲーム性が融合した3Dシューティング『パンツァードラグーン』シリーズの最新作が、満を持してXboxに降臨。いま、新時代のドラゴン伝説が幕を開ける!!

PANZER DRAGOON ORTA™



タイトル	パンツァードラグーン オルタ		
発売元	セガ	ジャンル	[illegible]
発売日	2002年未定	価格	未定
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー:[illegible] ディレクター:[illegible]
プレイ人数	未定		
データ	未		

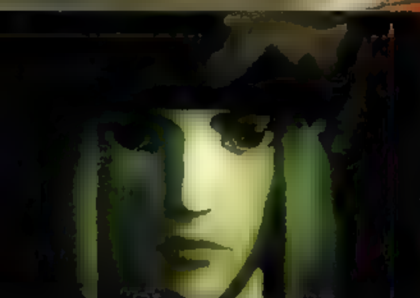
新たな時代、新たなハードで伝説のドラゴンが飛翔する!!



➡荒廃した世界を救うべく翼竜が舞う。新たな戦いはいかなるものか!?

セガサターン版で旋風を巻き起こした「パンツァードラグーン」シリーズ。その最新作である「オルタ」が、4年の歳月を経て、Xboxで蘇る。独特の世界観で描かれる骨太なドラマ、四方から迫る敵に視点を切り替えながら戦うスペクタクルバトルと、従来の魅力を継承しつつ進化。さらにXboxならではの空間表現演出は、多くのファンが夢見た、新たな「パンツァー」像といってもいいはず。次ページから、その詳細に迫る!







⬅シリーズ初の女性主人公。物憂げな表情が印象的だが、正体は謎に包まれている。足の鎖は囚われていた名残だろうか。独特のコスチュームも気になるところだ。また、その名前にもなにかの意味が!?

オルタ
世界の行く末を、その手に握る少女

本作の主人公である謎の少女。囚われの身だったところをドラゴンに救われ、ともに戦乱の中を旅をすることに。彼女とドラゴンとの戦いが、本作の物語をつむぎ出すのだ。はたしていかなる存在なのだろうか。



Story View
黄昏の時代に巻き起こる戦乱!!

栄華を誇りし文明が滅んで数千年。人類は、攻性生物に脅かされながらも、汚された大地に貼りつくように"黄昏の時代"を生きていた——。

本作が描き出す世界は、荒廃が進み砂漠化した中で、なおもくり返される戦乱模様である。帝国や攻性生物など複数の勢力が戦火を交えている世界で、プレイヤーはドラゴンとオルタを通じ、物語を体験していくことになる。そして、世界を揺るがそうと企む……な存在が……!!



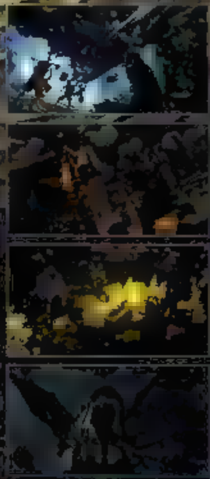
……れる物語も魅力。

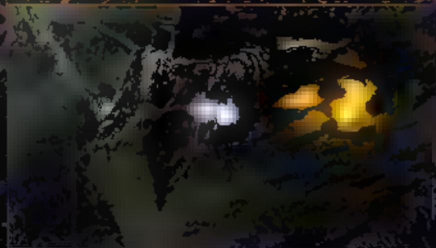
ディレクターズ CHECK!



世界設定は、従来のシリーズの延長線です。年代設定は、『AZEL』以降になります。帝国は滅んだんですけど、しぶとく復活しているようです(笑)。のちのち明らかになっていくのですが、力が拮抗した複数の勢力が入り乱れている世界という感じに捉えてもらえればいいかな。(向山)

謎また謎のストーリーデモ!!





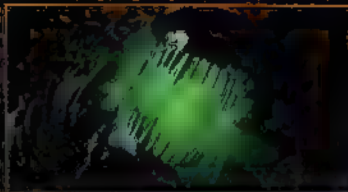
このデモは、物語開始直後のワンシーン。幽閉塔に囚われているオルタを狙って帝国軍が襲撃を開始。塔を破壊したドラゴンメアが攻撃するその刹那——。飛来したドラゴンがオルタを助ける。といった内容。オルタはもともとドラゴンとの交流があったのか? しかも囚われの理由は? 謎は深まるばかり……。

主要な登場人物・組織〜黄昏の世界に生きる者たち〜



ドラゴン&オルタ

プレイを通して物語の縦糸を紡いでいく者たち。お互いに、かなり深いつながりがあるようだ。帝国軍が、もっとも恐れる存在でもある。



攻性生物

旧世紀の科学が生み出した生物兵器。執拗に人間を襲うため恐れられている。写真のドラゴンメアは、帝国が開発に成功した攻性生物兵器。

帝国



大陸のかなりを支配する軍事国家。旧世紀の技術を用い、巨大な軍事力を有する。攻性生物に対抗できるため、民衆から絶大な支持を得ている。

攻性生物と共生する 謎の民族

攻性生物を手なずけて、自由に操ることができる謎の民族。オルタとドラゴンの旅にも、大きく関わってくるのだろう。

正体不明の種 亜人

太古の技術をあやつる人造人間。突如反乱を起こし、再び滅びの戦火でこの世を焼き尽くそうとしているようだ。"亜人"というだけに、その容姿は人類に似て非なるものだとも伝えられるが……。

「パンツァードラグーン」サーガを振りかえる

少年たちとドラゴンの軌跡

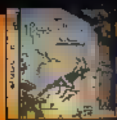
「オルタ」のルーツとして大きな存在感を示す、これまでの「パンツァードラグーン」シリーズとは、いかなる作品であったのか。セガサターン初期に発売、多くのユーザーから高い評価を得てシリーズ化された歴史を振りかえり、そのゲームテイストと「パンツァー」世界の奥深さを理解していこう。



チームアンドロメダとは?

セガ旧CS1研内において、シリーズ3作品の開発を手がけたクリエイター集団。「AZEL」開発後に解散したが、いまだチームへの評価は高い。

TEAM ANDROMEDA PRESENTS



パンツァードラグーン

1995年3月10日発売/6800円/シューティング

ドラゴンとうしの戦いに巻き込まれたハンターの少年カイルが、ブルードラゴンの背に乗り戦う。LRボタンで視点を左右に動かし、ガンとホーミングレーザーを使い分けるという基本システムは初代から確立されていた。同様に旧世紀、帝国、攻性生物といった世界設定も、すでにできあがっている。画面構成も凝っているなど、3Dシューティングの新たな可能性を切り開いた作品といえる。パッケージをフランスの著名イラストレーター メビウスが担当しているあたりの"本気度合い"も見落とせない。(文中では「I」と表記)





Game System

全方位360度のパノラマシューティング

3Dシューティングである本作の特徴は、プレイヤーがドラゴンに跨りステージを進んでいく際、任意に360度全方位に視点を切り替えながら戦っていくこと。当然ながら、敵も四方八方からドラゴンを狙ってく[illegible]同時に爽快な[illegible]める。これこそが『オルタ』の大きな魅力のひとつなのだ。なお、敵の攻撃を食らい、体力がゼロになるとゲームオーバーとなる。

システム概要

右にあるのは、本作のステージを真上から見たイメージ図た。通常プレイヤーが見えるのは、視界の範囲内のみ。そこで、敵が視界外に現れたら左、右トリガを引いて、視界を90度変更。さらに照準で狙いを定めることで、あらゆる方向への攻撃が可能となるワケだ。



あらゆる方向から迫り来る敵を迎え撃て!!





⬅⬆開発中のために照準やレーダーが入っていないが、これらは正真正銘ゲーム画面。オルタの体の向きから、あらゆる方向へ攻撃ができるのがわかるだろう。進行方向や照準の位置などによって、視点はよりダイナミックに変化!!

ドラゴンを操って迫る障害物を避ける!

ドラゴンの方向を操作できるのは、視界が進行方向を向いているとき(ドライブモード)だけ。左右後方を向いている場合(シューティングモード)では、照準が動かせるだけになる。方向操作と攻撃とを効率よく行えるかが攻略の鍵となる。



ディレクターズ CHECK!



基本部分のシステムは変わらないですね。ステージ間にデモが入るのも同じですが、『オルタ』ではステージ途中にも会話をかわすなどのデモシーンが挿入されます。シューティングステージを進みながら、重厚なドラマを体験できる作りを楽しみにしてください。(向山)

基本的なシステムは同じ!!

前3作との違いは?

視界を切り替えながら敵を倒していく、基本的なシステムは「I」、「II」作目とまったく同じ。従来の作品をプレイしているユーザーなら、すんなりと入りこめそうだ。また、初めてプレイする場合も操作は直感的に行えるから心配しなくても大丈夫。パノラマフィールドでの戦闘を心待ちにしよう。ただし、ステージ構成が複雑化しているため、障害物を避けるときなど(ドライブモード)の機動が激しさを増しそうだ。

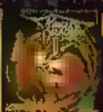


⬆さすがに基本部分は変わらず!



➡操作フィールドも操作に近い

パンツァードラグーン ツヴァイ



1996年3月22日発売/5800円/シューティング

パノラマフィールドといった基本システムはそのままに、ステージ中のルート分岐や、難易度自動調節機能、必殺のバーサク攻撃などが加えられ、遊びやすさがアップ。ドラマ的にも、攻性生物の調教師ランディ少年と、ステージが進むことによりドラゴンらしく進化していくラギ(乗用動物クーリアの変種)との"成長物語"が描かれている。ムービーやグラフィックなど、ゲームを彩る部分にもさらなる磨きがかけられ、名キャッチコピー"ドラマチックシューティング"に恥しない完成度を誇る。(文中では「II」と表記)





AZEL −パンツァードラグーンRPG−



1998年1月29日発売/6800円/RPG

シリーズの世界観はそのままに、ジャンルをRPG化。謎の少女アゼルの存在を軸に、ドラゴンの力を借りた若き傭兵エッジの戦いが描かれる。RPGであるために物語性は群を抜いて高く(CD-ROM4枚組み)、独自の信念で世界を変えようとするクレイメン、軽薄ながらも影のあるシーカー族のガッシュなど、魅力的なキャラクターも多い。さらに敵との位置関係が重要な戦闘シーン、ロックオンカーソルでの会話など、3Dであることを活用したシステムは、いまプレイしても斬新さが感じられるほど。(文中では「AZEL」と表記)

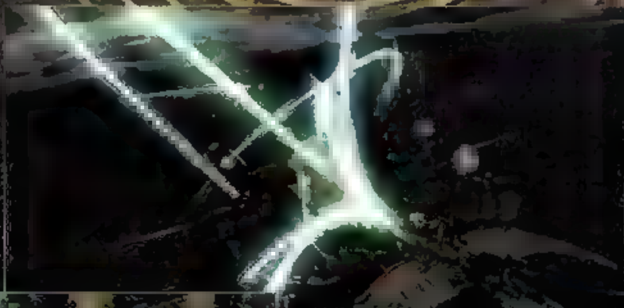


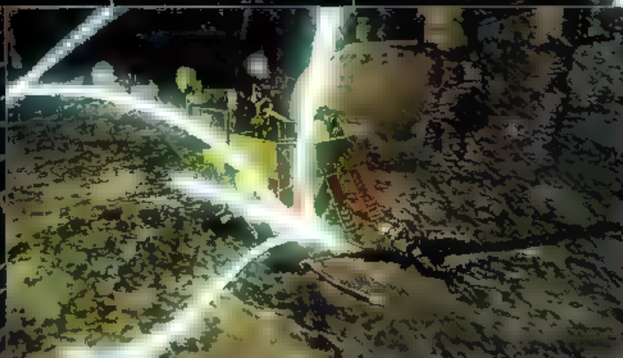


Weapon Attack

ホーミングレーザーとバルカンで撃て!!

プレイヤーの基本攻撃には、ドラゴンが放つホーミングレーザーと、オルタが撃つバルカンの2種類が用意されている。前者は、サイトを合わせてロックオンした敵に必ずヒットし、威力も高い。後者は、威力こそたいしたことはないが、敵の弾を消すことができる。それぞれの武器の使い分けがポイントだ。





ディレクターズ CHECK!

これもまた基本の部分ですから、変えられないですよね。ハードの性能で表現力が上がったので、ホーミングレーザーがよりキレイに飛ぶようになったのも見ところでしょうか。バーサークのエフェクトも迫力です。(向山)



バーサークシステムも健在!!

こちらも、現時点で大きく変わっているような部分は確認されず。写真にはないが、狂ったようにレーザーを撃ちまくるバーサークも継承されていた。『II』ではドラゴンの成長とともに最大ロックオン数が増えていったが、これは!?



I

➡『オルタ』でのバーサクはどうなる!?



II

⬅バルカンの使い方が攻略のポイント

Special Report

E3出展バージョンのプレイアブル

触れることができたのは、2ステージ分が収録されたE3出展用のプレイアブル・サンプル。これには照準やレーダー、体力ゲージがあった。出展用に急遽仮設したものだそうだが、それでもゲームらしさが増す。武装都市面では、狭い通路を高速で飛行し、ハッチの格子部分を破壊したあとに隙間をくぐり抜けるなど、テクニカルなシーンも見られた。

ステージ中にもデモシーンが



⬆ステージ中の会話デモでストーリーが進行するのも「オルタ」の特徴。E3版では字幕の表示であったが、実際には音声での会話となる。はたしてオルタはどんな声?

E3バージョンではこのステージがプレイできた!!

武装都市

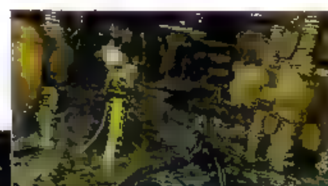
オルタが囚われている武装都市を帝国軍が強襲。炎に包まれ混乱する都市から、ドラゴンに乗って脱出する。狭い水路を通って逃げ延びるも、帝国軍の戦艦が!!

古戦場

旅を続けるオルタとドラゴンは、突然の襲撃を受ける。その相手は攻性生物とともに生きる民族だった。和解した彼らは 協力して日世界の兵器システムと戦うことに。



⬅ここで掲載しているのは、すべて武装都市ステージの画面。帝国軍の兵器が飛び回っている。



⬅⬇帝国軍、それもドラゴンメア部隊に襲撃され街は炎の海に。混乱する市街地の中をドラゴンが飛ぶ。降りつける雨の表現が、非常に印象的でもある。



帝国軍によって攻撃を受ける武装都市!!

New Factor

新要素 スピード調節&タイプセレクト!!

もっとも注目される新要素は、ここで紹介するふたつのシステム。タイプセレクトは、ステージ中リアルタイムにドラゴンの形態を変えられるシステム。操作方法などはまだ未定だが、タイプを選択した直後にドラゴンはモーフィングしながら別の姿へと変化。その能力に関しても、攻撃力に優れるなど違いがあり、またそのなかには体当たり攻撃が可能なタイプも存在するようだ。
スピード調節は、その名の通り、自由に加減速を行えるというシステム。飛行速度を調節することで、敵の死角に回りこんだり、障害物の回避などが行えるのだ。

前3作との違いは!? AZELのバトルシステムっぽいかも!?

タイプセレクトは『AZEL』にあったものの、細かに能力を設定できた。『オルタ』の場合は、あらかじめ用意されたタイプの中から任意に選ぶ方式。スピード調節も位置取りの進化系統だが、より自由度が高そうだ。そのぶんムズいか!?

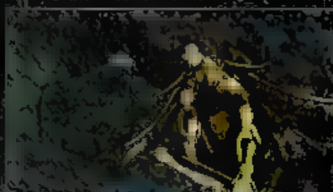


←メニューを開いてタイプセレクトするわけではない



→位置取りの移動がリアルタイムに行えるとか!?





←↓戦術の幅を広げるふたつのシステム。とくにスピード調節はボスとの戦いをより激しいものへと変える。有利になる位置を巡っての駆け引きは、きっと熱くなれるハズ。続報が待ち遠しい!!

ディレクターズ CHECK!

まだ詳しくはナイショなのですが(笑)。タイプセレクトは、状況に合わせて「このタイプだ!」と選ぶ戦略を楽しめるシステムです。スピードは、リアルタイムでの位置取りなど、使う局面を多数用意してます。(向山)

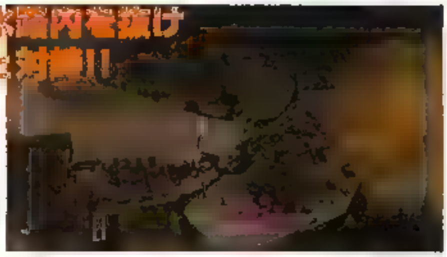


ロムを体験してみた!!

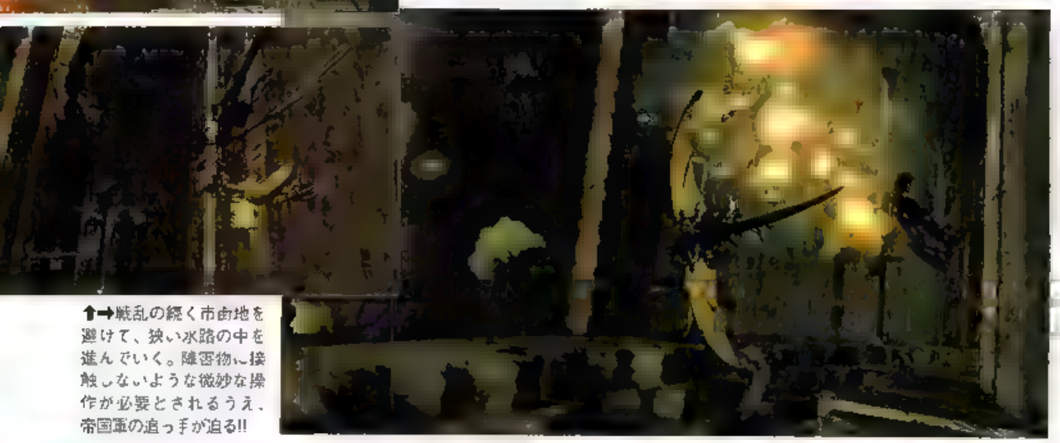
新たな「パンツァー」は、すでにプレイ可能な状態にあった!! セガでのプレイ取材にて初めて判明した事実&インプレッションを伝えよう!!



入り組んだ水路内を抜け敵強襲空母と対峙!!



→水路を抜け脱出完了とはいかず、待ち受ける帝国艦隊の強襲空母の姿が。戦って生き延びられるか?



↑→戦乱の続く市街地を避けて、狭い水路の中を進んでいく。障害物に接触しないような微妙な操作が必要とされるうえ、帝国軍の追っ手が迫る!!

ファーストインプレッション 独特の世界観と浮遊感は、まさしく「パンツァー」だった!!

古戦場ステージをちょっとだけネタばらしすると、バリアーを装備した敵が出現して、スピード調節しないとソイツを倒せないなど、ゲームの仕組みを理解させるようなシーンが用意されていた。会話デモは、現状だと「AZEL」並みか、それ以上によく喋る(まだ字幕だったけど)って印象。気になる「パンツァー」らしさは、こうしてフツーにゲームが楽しめてしまうくらい、操作感や世界観はシックリきていた。いちファンとしてもウレシイところ。あと、E3会場で流されるビデオに、思わせぶりなシルエットが映ったのだけど、その真実は……!!





パンツァードラグーン オルタ 開発スタッフインタビュー

ドラゴンを再び羽ばたかせた人たち

新世紀にドラゴンを舞い降りさせたのは、いかなる人物か。
『オルタ』を手がけるふたりのキーマンの言葉に聞き入れ!!

考慮した結論としての3Dシューティング

――まずは、『パンツァードラグーン』シリーズの最新作をXboxで制作することになった経緯をお聞かせください。

向山　本当はドリームキャスト(以下DC)で出せればよかったんですが、まだそこまで機は熟していなかったというか。それと、やっぱり前3部作のイメージがどうしても強かったものですから、DCで作ってもしんどいものがあったと思うんです。でもXboxのスペックなら、そのハードルを乗り越えられるんじゃないか、というのも制作を始めたきっかけのひとつですね。それに、ユーザーからの要望の高いものはきっちり出そうということです。もちろん、すべてを拾い上げるのは難しいのですが、うち(スマイルビット)が作れる体制になったものは作っていこうということですね。

――制作が始まったのは、いつごろですか?

向山　昨年の春ですね。作り始めてから、約1年になります。シューティングという形態にするのは、僕は最初から考えていたんです。でも、いろいろな方向性の原案を作ってみました。

川越　なにかあったら変わっていたかもしれないね。『パンツァー』を作ろうという話になったときに、『AZEL』があるからってワケじゃないんだけど、3Dシューティングにこだわる必要はないかなって。『パンツァー』の舞台を表現するための手段が、3Dシューティングだったり、RPGだったりしたということなので。だから、今回Xboxで作るにあたって、どういったジャンルがいいのかは考えました。その結果として、3Dシューティングがいちばんいいだろうという選択をした。以前の3部作がある中で、今世紀に新しい『パンツァー』を作る。その区切りみたいなところ。それと、Xboxというマシンのパワーを最大限に活かせるものは、やはり3Dシューティングだったと。

向山　ネットワークが始まっていたら、また変わっていたかもしれませんけどね(笑)。

――これまでサターンで作られた3部作という話題が出ましたが、ストーリー的に従来作品との関連性はあるのでしょうか?

向山　基本的に世界はつながっています。言ってしまうと、3部作のさきの話です。大きな物語は完結しているんですけど、その後の世界を描いているというものです。数十年という単位で。

――『オルタ』というタイトルには、どのような意味が込められているのでしょう?

向山　まだ明かせないですけど、いろんな意味が込められているんですよ。もちろん主人公の名前でもあるし。ゲームを進めていくことで、わかるようにはなっています。

川越　単なる"4"ではないよ、って意味でもありますね。ドイツ語で"フィーア"(4)なんて案もあったけど、『パンツァー』の世界観を継承するものでありながら、まえの三部作はひとつの綺麗な形で終わっているものなので、せっかく世紀も変わったことですし、また新しいものをやりたいって意思表示でもあります。

新たなものを生み出すチャレンジ

――基本的なシステムは前作を踏襲されているわけですね。

向山　シューティングでステージを進みながら、同時に重厚なドラマが展開していくというのは変わりません。だいぶ饒舌になってますけどね(笑)。ただ『オルタ』では、アクション要素が非常に増えています。そのアクションを活かした攻略が楽しめるように、ステージごとに違いを出している部分もありますし。ステージギミックはいろいろ用意してありますよ。

――そういった新要素を入れたのは?

向山　ひとつは、『パンツァー』シリーズというのは、毎回なにかしらの挑戦をしてきたと思うんです。完成されたタイトルでありながらも、なにか新しいことを生み出していくのが、このシリーズの役目であるのかなと。ですから今回、この360度方向に向けるシューティングというシステムに、どんなものを取り入れていくかにはかなり考えましたね。なんでも新しいアクションを入れればいいものではないですし。試行

前作のファンにも楽しみにしてもらいたい



スマイルビット
シニアプランナー
向山 彰彦

本作のディレクター。これまで『サクラ大戦』や『AZEL』の戦闘システムをおもに担当。近作は『ハンドレッドソード』(メインプランナー)。92年入社。





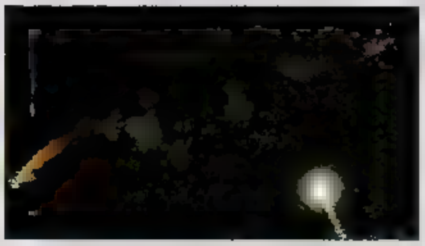
↓➡独特の響きを持つタイトル名『オルタ』。談話中にもあるように、主人公の名前以外にも多数の意味が込められているという。オルタナティブ(もうひとつの)として捉えることも……?

タイトルには複数の意味が込められている



⬆独自色が強い世界観も、画面を見る限りキチッと踏襲されている様子。"らしさ"にこだわった結果だろう。

⬇雨や砂嵐などの自然現象は、Xboxだからこそ実現可能な表現だそう。ほか、もすさまじいエフェクトが見られる？



スマイルビット
取締役
川越 隆幸



本作のプロデューサー。『JSRF』に『ガンヴァルキリー』と、立て続けにXboxの良作を送り出した手腕の振るいぶりに感服、本作でも期待がかかる。92年入社。

新しい『パンツァー』をお見せしますよ！

錯誤してダメになったものもいっぱいあるんですけど、最終的には『パンツァー』に合っているかどうかと、新しいチャレンジであるかという観点で選びました。

――そういった「チャレンジ」の部分が、新要素のスピード調節であり、タイプセレクトといった新システムというわけですか。

向山　そうですね。詳しいシステムは追々お見せしていきますけど、タイプセレクトだったら見た目だけ違っても意味がないですよね。見た目と遊びが融合している仕組みですから。リアルタイムに変形できるからこそ、状況に応じてタイプを変化させることで、戦術的な戦いが楽しめるということですね。スピード調節も、『AZEL』の位置取りに近い感覚になる予定です。

つねに意識するのは『パンツァー』らしさ

――従来のシリーズはすべて少年が主人公で、女性キャラって少なかったですよね。

向山　ええ、かなり男くさ～い(笑)。

――そこをあえて少女が主人公というのは？

向山　これに関しても意味がないわけではないです。シナリオであるとか、物語のテーマ的にも女性であることが大きな意味を持つんです。もちろん、新シリーズということで心機一転的な意味合いもあります。

――『パンツァー』は物語性の高さも魅力のひとつですが、今回のテーマはなんでしょう？

向山　テーマは前3部作から受け継がれていますけど、まだちょっと違った感じではあります。そもそも『パンツァー』って物語の端々からテーマがこぼれ見えてくるわけで…　ひとつだけ言うと『オルタ』という単語は、ドイツ語で"剣の切っ先"という意味なんです。もちろん、込められた意味はそれだけじゃなく、ダブル、トリプルミーニングといった具合に、幾重もの掛詞になっている。それを追うことで、次第にテーマが見えてくると思います。

――画面の緻密さなど、表現的な部分での「パンツァー」らしさへのこだわりを感じますが。

向山　その部分は、かなり意識して追及してますね。極端なことをいうと、『パンツァー』らしさっていうのは、サターンの性能込みなんです。たとえば、ドットの粗さだとかテクスチャの歪みとかまで含めて。『AZEL』のドラゴンなんか、テクスチャの歪みまで利用して作っていましたから、余談ですけど(笑)。ですから、ハードが違えば見せかたも変わってくる。単に昔と同じ色使いをすればいいのではなく、Xboxというハードに合った方法。たとえば、リアルタイムで砂嵐を吹かすなんていうのはサターンでは処理的に不可能。そういうことができるハードの性能を、どう『パンツァー』らしさとして活かせるかだと考えてます。正直なところ、『パンツァー』らしさといってもスタッフによってまちまちなので、集約しづらいところではあります。でも、時代を隔てたつぎの世界で、新しい世紀の『パンツァー』を作り上げたい。それが世界観的な部分でのテーマでもありますね。

――少々イジワルな質問になりますが、『パンツァー』というと固定ファンも多く、これまでの作品と比べられることもあると思います。そういったプレッシャーはありますか？

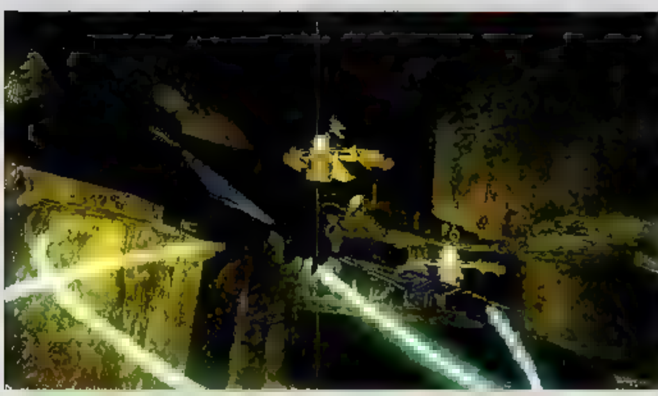
向山　プレッシャーというか、葛藤みたいなものはつきまといますね。以前の作品に対する尊敬もあるし、新しいものを目指すという意気込みもある。僕だけでなくチーム内での葛藤だったりもしますが、そういった中で答えを模索しながら作っているんです。今回いろんなスタッフが関わっているんですけど、以前の作品に関わった人間も、けっこう重要なポジションにいますしね。チームアンドロメダの人たちは、いろんなところに散らばっていますけど、スマイルビットに残っている人間も多いんです。

川越　『JSRF』から参加している人間だっているわけだし、それこそいまのプロジェクト『オルタ』。いろんな意味のある"オルタ"ですね。

――それでは最後に、『オルタ』に期待しているユーザーにメッセージをお願いします。

川越　日本はもちろん、前作がほとんど知られていないはずの海外からも、非常にいい反応をいただいてます。今回映像を発表するまでは、「他機種で出して!!」みたいな声もあったんですけど、その声は一気に減りましたね(ニヤリ)。Xboxの機能を最大限に引き出した、新しい『パンツァー』をお見せしますよ。

向山　これまでの作品のファンの方にも、今回初めて『パンツァー』に触れるユーザーの方、どちらにも楽しんでもらえるようがんばってます。

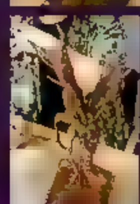


⬅新たな環境、新たな顔ぶれによって制作されている『オルタ』。いい意味で期待の裏切られる、新世代の誕生に期待したい。とこ ろで発売は　冬くらい!?

TOPIC 2種類のドラゴンのフィギュアが作られていた!!

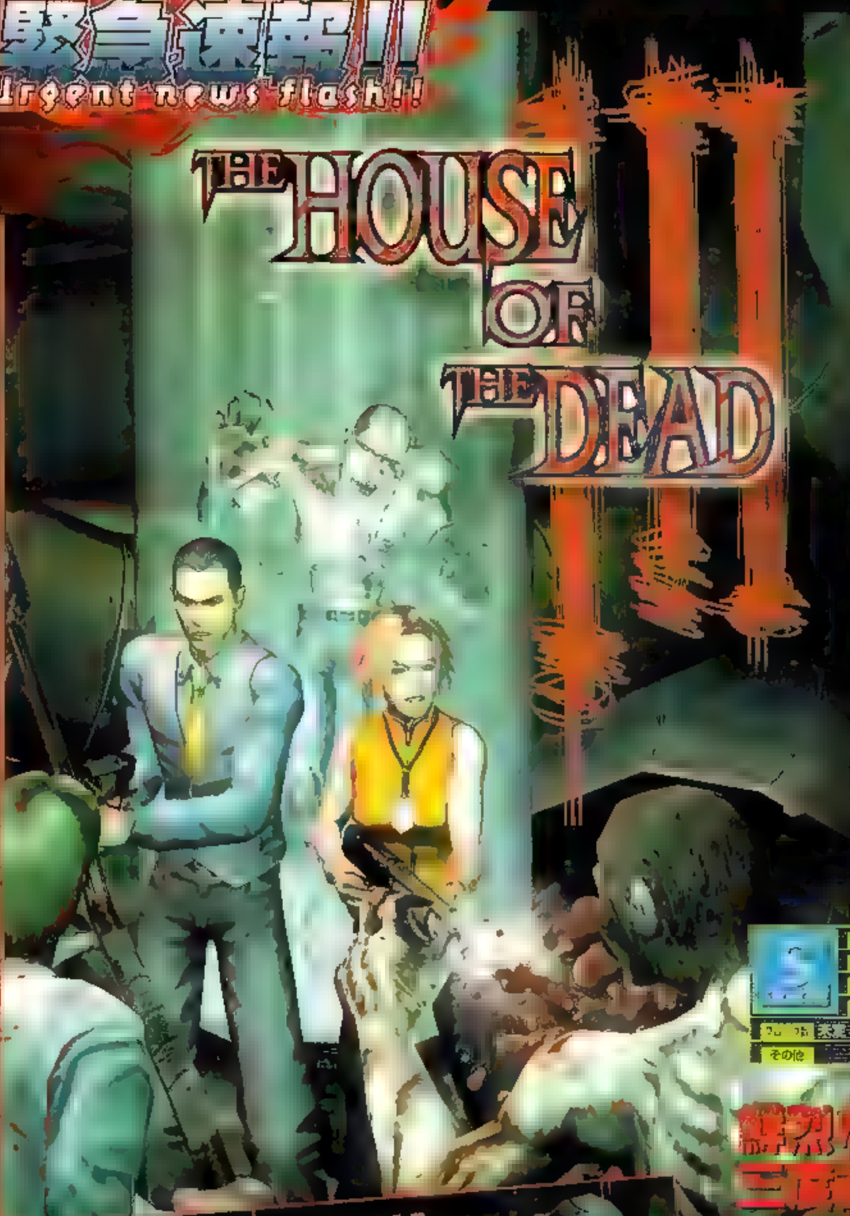
本作を制作するにあたり、主人公のドラゴンと、帝国のドラゴンメアのフィギュアが作成されていた。2Dのデザインイラストをもとに彫作られた2体のドラゴン、制作したのは外部の相当な実力者だとか。3Dモデルを制作する際の参考にもされ、ゲームへのフィードバックもあるという。





⬆力強さを感じさせる2体のドラゴン。よく見ると新作品のヒントも……!?

THE HOUSE OF THE DEAD III







ガンシューと言えばまずこのタイトルを思い浮かべる人も多い、大人気の「THE HOUSE OF THE DEAD」シリーズ。その最新作である「3」の詳細が、ついに明らかにされた!! 早速、期待の第一報をお届けしよう。

タイトル	[illegible]		
発売元	セガ	ジャンル	ガンシューティング
発売日	2002年発売予定	価格	未定
開発	ワウエンターテインメント	参加者	プロデューサー：[illegible]
プレイ人数	未定		
その他			

鮮烈な恐怖と爽快感が三度訪れようとしている……!!

これまでのシリーズは、ゴシックホラーの恐ろしげな描写が一般客の人気を集めるとともに、ルート分岐システムや頭部を狙い撃つ得点システムなどの、練り込まれたおもしろさがマニア人気を引きつけてきた。

気になる今回は、背景画像を見る限り、これまでの古びた洋館やヨーロッパのような町並みとはうって変わって、近未来風の舞台設定のように見える。また、主人公はスーツに身を包んだ男臭いキャラクターが主だったが、今回は2P側が若い女性キャラクターになっているようだ。システム的にも、画面中央のタイム表示はいったい何だ？ などなど、気になることだらけ。

『THE HOUSE OF THE DEAD 3』（以下、「HOD3」と略）は、どうやら想像を遥かに超えたガンシューティングとなっているようだ。期待は高まるばかり。進化を遂げた恐怖と爽快感が訪れる日まで、もうしばらくの辛抱だ。



→より凄惨に、そして恐ろしく！ ゾンビを撃ち抜いて倒す感覚を覚えたら病みつきになる。

超人気ホラーガンシューティ

大幅に変更されるゲームシステム! これまでとは異質のガンシューティング誕生!

画面中央のタイム表示とは!? そして、消えたライフ表示は??

もっとも気になるのが、画面に大きく表示されたタイム。そして、驚かされるのはライフ表示が消えてしまったことだ。ということは、1回攻撃を食らうとライフが減って、3回食らうとゲームオーバーというこれまでの基本システムが、ガラリと変わるということなのだろうか?





←↑タイム制がシステムの要となるようだ。ライフがないということは、ゾンビから攻撃を受けるとタイムが減るのだろうか? 右の画面はステージボスのような雰囲気だが、対ボス戦でもこのタイムがどのようにからんでくるのか気になる。

迫るゾンビに追われる恐怖! 逃げながら戦う緊張感!!



↑ショットガンで豪快に敵を吹っ飛ばせるということで、より派手な戦いが期待される。画面を見る限り、ゾンビがかなり俊敏になっているようだ。



今度の武器はショットガン! 小刻みにダメージを与えるハンドガンとはワケが違う!

伝統の武器だったハンドガンが、ショットガンに変わっていることも驚きだ。複数のゾンビをまとめて吹っ飛ばしたり、1発を撃つごとにタイムラグが発生するのだとすると、『HOD』シリーズの連射系ガンシューの イメージが変わることに?

これまでのシリーズに点在する謎……。一連の事件の背景が語られる!?

かつて、Dr.キュリアン邸で事件は起った……

『HOD』シリーズは、古びた洋館で漂う雰囲気や、ゾンビをモチーフとした独特の世界観のファンも多い。いまだ語られていない戦慄の事件のストーリー背景が、『HOD3』で明らかになっていくようだ。



↑Dr.キュリアン邸の研究棟を彷彿とさせる背景。ここでも実験が……?

↓主人公のひとり、2P側のブロンド女性。ショットガンを手に走る姿が勇猛果敢な印象。かつての登場人物と、何らかの関連があるのだろうか。





←今回の舞台となるのは、どうやらこの建物のようだ。そのフロアは何階まであるのだろうか。

研究施設の一部なのだろうか? ここで新たに目にするものとは……?

ングがXboxに襲いかかる!!



ショットガンを使うからこその遊びかた
タイム制によるこれまでと違う緊張感を

シリーズを通して、ひとつの完成形を築き上げてきた「HOD」。満を持して登場する「HOD3」は、どのようなゲームとして我々の目の前にその姿を現すのか。現在、急ピッチで進む制作に携わっているおふたりに話を伺ってみた。

「HOD3」、実際どうなるのか？

――写真を見ていて、輪郭がアニメチックな表現をされているような印象があったんですが。

小田 いちばん最初、アメコミ調の恐い感じとリアル的なものをミックスさせて、何か新しい表現ができないかと考えたときに、こういうものがはまるのかなと。この画面写真も、もうちょっとライトを設定し直すともっとよく見えるんですが、コントラストがはっきり出て暗い部分はくっきりと黒くなる感じになってます。そのあたりはいろいろとデザイナーのほうでやっているところです。

――その名残りなんでしょうか、濃淡が強い印象を受けるのは。

友安 ゾンビの体にも、かなりくっきり影がつけてあって、止め絵で見ると余計そう見えると思います。ステージ中の背景に陰影をつけるときに、やっぱりキャラにもより陰影をくっきりつけないと浮くんで、キャラにも強調してます。誇張した陰影みたいなものをつけていて、実際に動いているのを見てもらいたいですね。静止画で見ちゃうと、違和感があるかもしれません。

小田 最初、表現的にやわらかくしようかっていう動きはあったんですよ、残酷に見えないように、と。でも、それは違うだろうっていうことで、いまの形になりました。

――ストーリーは、1作目から2作目、2作目から3作目へとつながっているんでしょうか。

友安 前作からの流れはあります。2作目は1作目とはまたちょっと違うベクトルというか、同時間軸だけど違う場所だったんです。今回は前作からではなく、1作目からの続きということを考えております。なので、時代はそれよりもあとにですね。これまでのシリーズを知らない人でも楽しめますよ。

――今回のコンセプトで"追われる怖さ"という表現がありますが。

友安 映画的なところを意識してるのもあるんですが……。立ち向かっていくよりは、やっぱり追われながら撃つって、シチュエーションとして大きいと思うんですよ。前作、前々作の中にも、追われるシチュエーションがあったと思うんですが、今回はそういうところをもっと強調して、楽しんでもらえるようにしていきたいと。そういう方向性みたいなところです。



ワウ エンターテイメント 企画開発2部 部長
小田隆志

バイクレースゲーム「モーターレイド」(アーケード)や、これまでの「HOD」シリーズすべてに携わる。



新しいガンシューの定番が誕生する!?

――今回はプレイヤーの武器がショットガンということで、意外だったんですが。

友安 そうですね、これまではハンドガンだったので、プレイ感は違うと思います。見た目的にもだいぶ変わると思います、一度にたくさんの敵が"ボン"といくような。

小田 Xboxになって、表現上ポリゴンも多く出せますし、ゾンビの数もいっぱい出せるので、それに対抗するためにはハンドガンよりもうちょっと強い武器でなきゃいけないんじゃないか、と。ゾンビの数をいっぱい出して、一度になぎ倒すということをやろうと思ってます。

友安 そのあたりも映画的にというか。映画なんかだと、あまりピストルでゾンビを倒そうなんて、しないじゃないですか。そこをちょっと見直したというのもあります。

――ショットガンというと、連射できそうにないですよね。あと1発の威力が強いとか。

友安 ショットガンを使ったからこそ、ということはやりたいですね。

小田 武器は基本的にずっとショットガンですが、もしかしてキャラによって威力を変えるかもしれません。プレイヤーセレクトっていうのがないんですけど、プレイヤーキャラがストーリー中に変わっていくんですよ。なので、そこでちょっと違いを出してみたらどうかなっていうのは話してます。そうすると、1Pでやるのと2Pでやるのとで、ちょっと意味合いが変わってくるかもしれません。

友安 連射のラグに関しては、プレイヤーのストレスとの調整ですね。

小田 弾を撃ち尽くさないとリロードできない、っていうようなこともできるようにはなってるんです。でも、本当にソレやっちゃっていいのかなっていうのもあります。

――敵の体の部品は、これまでのように細かく取れるんでしょうか。

友安 アーケードとコンシューマーで違うんです。アーケードは表現を

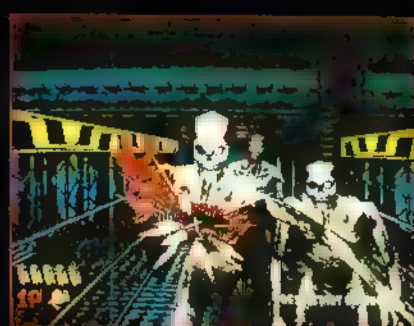
THE HOUSE OF THE DEAD これまでのストーリー

大好評を博した初代「HOD」がアーケードに初登場したのち、セガサターンへと移植され、また続く2作目もドリームキャストへと移植されてきた。最後に「HOD」シリーズが発売されてから早3年。そのストーリーを、ここでちょっとおさらいしておこう。

THE HOUSE OF THE DEAD

アーケード(1887年)、サターン(1998年)

時は1998年10月。遺伝子研究所DBRcorp.の研究員が次々失踪する事件が起こる。政府の指令を受けたGとトーマス・ローガンのふたりは、研究所の元所長、Dr.キュリアンの館へ向かう。館へ足を踏み入れたローガンの目の前で、研究員であり婚約者のソフィーが、異形の生物にさらわれる。キュリアンは、自分の生み出した究極の生命、MAGICIANに殺されてしまう。



←館の中は、おぞましい姿のゾンビであふれ返っていた。ソフィーを無事取り戻せるか？



↑Xboxの表現能力があってこそ、こんなにたくさんのゾンビを一度に出せる。

相当ゆるめにすると思うんですけど、これまでも爽快感が好きでやってた人も多いと思うので。実際はまだちょっとわからないですけど、現状はかなりボロボロになります。

小田　あと、やられるモーションは多様性をもたせてあるんで、弱点に当たったときは、かなりすごいやられかたをしますよ。

友安　ショットガンで倒したっていうだけのボロボロ感は出していきたいですね。弱点については、基本的にはある程度わかりやすく統一したいんですけど、今回ショットガンということで、これまでほど的確に狙わなくてもよくなっているんです。正確性がやや薄まってるんで、別のおもしろさや方向性が決めていけたらと思っています。

——タイムの表示がすごく気になるんですが、タイム制なんですか？

友安　いま、ホントに思考中で、実際にどうなるかはまだ公表できる段階にありません。せっかく武器を新しくショットガンにするんで、その辺のルールもいじってみようかな、という狙いです。新しい試みをやりつつ、満足してもらえるようなものにしたいですね。画面写真をよく見るとライフもないんですよ。ライフをなくしてタイム制にして、いったいどんなシステムに……？　というのをいまやってるところです。

——じゃあ、3回やられたら終わりっていうのとは違う？　食らうとタイムが減るとか。

友安　詳しくはまだお話できませんが、いろいろなことをやりたいと思ってます。ダメージを食らうとライフ表示が減っていく……という緊張感もいいんですが、それとは違う感覚を産みだしてみたいな、と。タイムっていうのも、緊張感を出すひとつの材料ではあるんで、ちょっと挑戦中です。

——これまでのシリーズで定番のルート分岐ですが、今回も分岐するんでしょうか。

友安　今回は、もう少しわかりやすくする予定です。いままでは何が条件で分岐したのかわかりづらかったんで。「俺が分岐させた」っていうのをもう少し明確にわかるような感じにしたいと思っています。

小田　自分で道を選んでビルの中を徘徊してるような感じを出そうと思ってます。前作のように細かい分岐はなく、たとえばステージの最後で選べるようになってるような。ボリュームもいままで以上にあります。そのあたりが、前作とは違うところですね。今回は、ここに行きたいとなったら、そこへ行けるようにしよう、と。

——ステージの最後は、やっぱりボスが待ち構えているんでしょうか。

友安　基本的なステージ構成は定番ガンシューと同じです。ただ、ザコ敵が出て最後にボスが出て終わり、ではなく、いきなりボスが出たりとか、ステージの真ん中でボスが出て、倒すとまた進んだり……と、変化をつけてます。いままでのパターンとは違うステージが、増えていくようには作ってます。

Xboxのハードパワーを利用した試みも

——指の動きで新しい技術が導入されているということですが？

小田　実験的に、ではあるんですが、ゲームでは初めてハンドキャプチャーというものを使ってます。指1本1本にセンサーをつけて、その動きをモーションキャプチャーしてるんですよ。銃に手を固定しているというのではなく、リアルな動きを持たせています。今回はデモシーンでこれを使いました。

友安　ボクの手でキャプチャーしてます（笑）。デモシーンの中でも一部なので、使っているシーンは少ないんですが、効果的なところで見せてますよ。手に表情がつくと、臨場感も段違いですしね。

小田　この技術はXboxじゃないとできないかもしれません。これだけ関節が多いと、すごく処理が重いんですよ。ポリゴン数も半端じゃなく多くなりますし。

友安　関節数は手ひとつでプレイヤーひとりぶんぐらいあるんです。1キャラ動かすと3人表示させるのと同じ処理。だから、ゾンビに使っちゃうと"囲まれる"恐怖じゃなくなっちゃう(笑)。

小田　そんな、新しい要素をちょっとずつ汲み入れようと。

——お話を伺って、ガンシューはまだまだ変われるんだって思いました。ガンシューって、最近は進化がゆるやかでしたよね。

友安　1発で仕留めていく『バーチャコップ』系と、何発も撃ち込んで倒す『HOD』系の、ふたつの系統に分かれていると思うんです。それらの延長上に『HOD3』は置きたくないですね。ショットガンを撃つ感覚やタイム制のことも含めて、ガンシューの中でも新しい分野を築きたいと思ってます。

——最後に、期待している読者に対して一言お願いします。

友安　気持ちいいゲームを作るんで、期待していてください。

小田　恐怖と気持ちよさが混合したようなゲームになると思うんで、そのあたりを見てもらいたいです。あと、1万円も値下げしたのでXbox本体を買ってください（笑）。



友安理象
ワウ エンターテイメント 企画開発1課　ディレクター

『HOD3』ディレクター。これまでに「ヴァンパイアナイト」などのガンシューティングを手がけてきた。

ガンシューにおける、いま主流のふたつある大きな流れ。
その延長上に『HOD3』は置きたくない

THE HOUSE OF THE DEAD 2
アーケード（1998年）、ドリームキャスト（1999年）

キュリアン邸事件から1年半、2000年2月26日。ゾンビが街にあふれ返り、かつての惨事以上の災厄が訪れた。政府機関AMSからジェームズとゲイリーのふたりが派遣され、サポート役のエイミー、ハリーらとともに事件の謎を追う。世界有数の財閥のトップにして、ゲノム理論の権威者であるゴールドマンが、さきの事件の黒幕であり、今回の事件を起こした張本人でもあった。

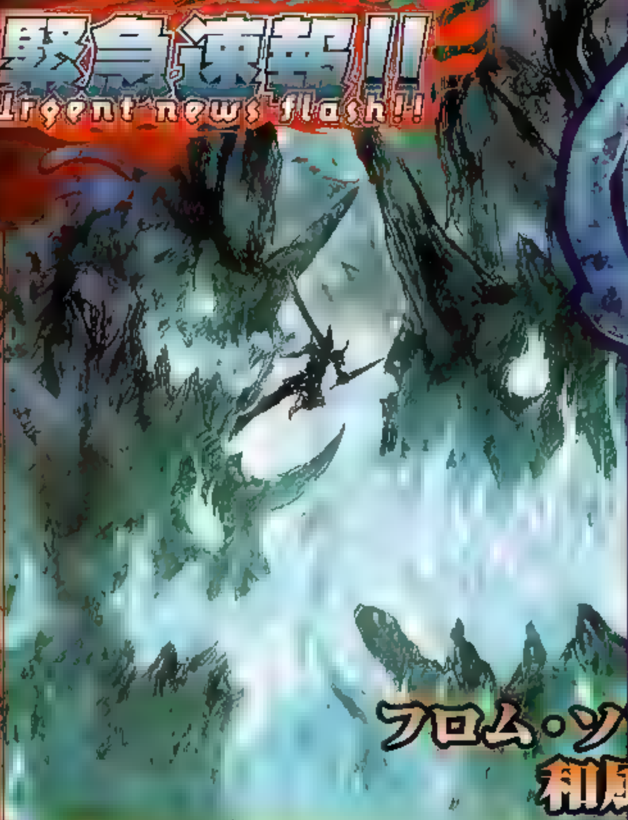


●舞台は闇の中から町並みへ。ステージ分岐もより多彩になり、ボリュームも増した。

で、『HOD3』はどういう展開に!?

これらのストーリーと、何らかのつながりを持つことは間違いない。かつての登場人物も登場するのだろうか？　そうだとしたら、役どころとしては「HOD2」の最後に登場したローガンのように、まったく本編に立ち入って来ない形なのか、それとも……？　ゾンビを生み出すために悪用された、ゲノム理論のその後も非常に気にかかるところだが……。

緊急速報!! Urgent news flash!!



O・TO・GI －御伽－

フロム・ソフトウェアが織り上げる 和風ファンタジーアクション

タイトル	オトギ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	3D和風アクションRPG
発売	今冬発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー…
[illegible]	未定		未定
[illegible]			

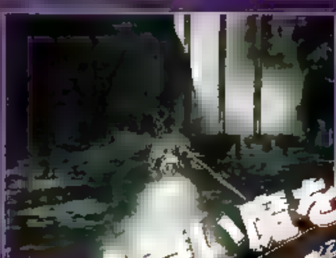
フロム・ソフトウェアのXboxタイトル第3弾は、妖と魔の世界が舞台の3DアクションRPG。開発者インタビューとともに第一報を掲載。

"巫術士（ふじゅつし）"ライコウが妖魔を斬り裂き宙を舞う

飛行能力を有する主人公、ライコウを操作し、つぎつぎと現れる妖魔を斬り伏せるアクションRPG。Xboxの3D表現能力を活かした美麗な和風ステージを、剣などの武器を手に飛び回り、つぎつぎと襲いかかってくる妖魔たちを、ときに特殊な力"巫術"も駆使して退治していくのだ。

「O・TO・GI」の世界

天地の理を人の暮らしに応用して、ときに闇に潜む魔を祓い、世を動かしてきた力"巫術"。その儀式を行う"巫術士"たちを取り仕切る"朝廷"は、巫術による"結界"を作り上げ、人々は怯えるもののない理想郷で、千年の時間を重ねていった。だが、万物の理に反した栄華は、千年目にしてついに砕け散る。



← 飛行が可能なライコウの戦いの舞台は、空中戦がメイン

空を舞い魔を滅する"巫術士"ライコウ



➡ ライコウの行く手には、木造建築なども現れ、戦いを盛り上げる。

主人公：ライコウ

朝廷が巫術で結界を施して以来、死は朝廷が管理するものとなった。朝廷が定めた"寿命帖"に従って人に死を与える、上級の巫術士のひとりであるライコウは、類いまれなる才能ゆえに死にもっとも近い存在となった自身に嫌悪感を抱き、山中へ身を隠してしまう。任務を放棄したライコウに対し、朝廷は刺客を向かわせるが、彼を捕らえることはできなかった。そんなある日、突然結界が崩壊し、ライコウは吹き荒ぶ風に吸い上げられてしまう。薄れゆく意識のなかでライコウは、「死を作り出す能力で、人々のために不死身の妖魔を滅ぼせば、一族の罪を許す」という声を聞く。こうしてライコウは、贖罪の戦いに身を投じる。



戦いの舞台は妖魔が暗躍する和風の世界

主人公のライコウが活躍する戦いの舞台は、平安時代をモチーフにした和風の世界。日本古来の趣を感じさせる建築物などがポリゴンで立体的に表現され、その世界観を演出している。月明かりに照らされた木造建築物や、水晶が突き出た崖に並ぶ鳥居などを眼下に、激しい戦いがくり広げられる。

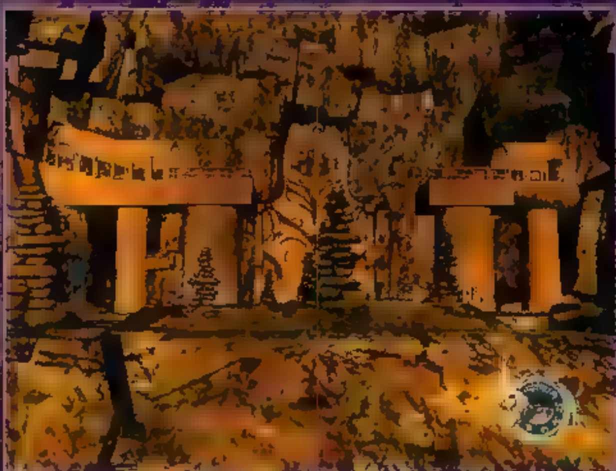


←月明かりと篝火に照らされた木造建築群。廊下や手摺り、屋根瓦までリアルに再現されている。



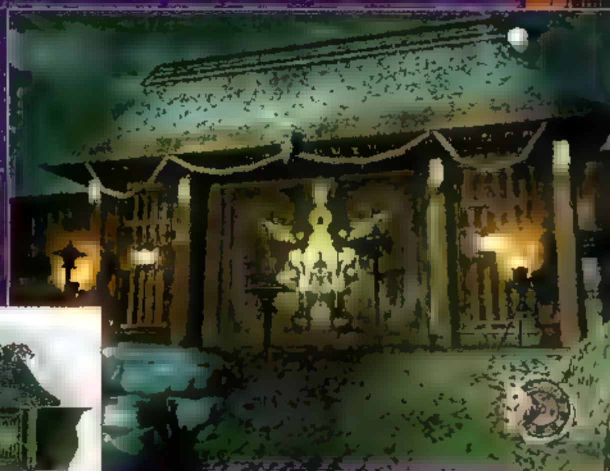


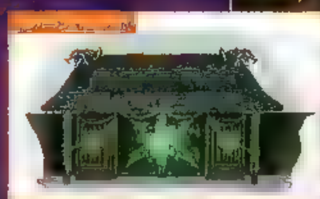
←上のイラストが再現された建築物。橋の部分を支える長い柱が、切り立った崖をより険しく感じさせている。こういったこだわりとも言える作り込まれた背景が、プレイヤーを『O・TO・GI』の世界に引き込む。



↑崖にある石造りの建造物。手前に積まれた石なども細かく再現されている。

➡下のイラストが再現された巨大な門。扉に描かれた模様が、雅さだけでなく妖しさもかもし出している。この門の向こうには何があるのだろうか。そもそもこの門の扉は開くのかどうかなど、謎は深まるばかりだ。





Xboxの能力を活かした破壊の美学

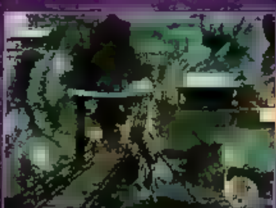
Xboxならではといえるリアルな背景群は、そのほとんどがライコウの攻撃などによって破壊可能。破壊したときに飛び散る破片も細かく表現されていて、それらを撒き散らしながら崩れ落ちる様子は、爽快感すら抱かせる。敵をぶつけることによって破壊が起き、さらに破壊される対象が受けた衝撃も計算され、その衝撃が激しいほど豪快に壊れるようだ。また、破壊の衝撃はその付近にも影響を与え、破壊の連鎖が起きることもある。破壊することによって、新たな道が開けるような仕掛けもあり得るぞ。



←石造りの階段すら、破壊の対象物。破壊後は大きな窪地になってしまう。



←[illegible]きる。[illegible]を吹き飛ばすスケール[illegible]衝撃の連鎖も魅力。



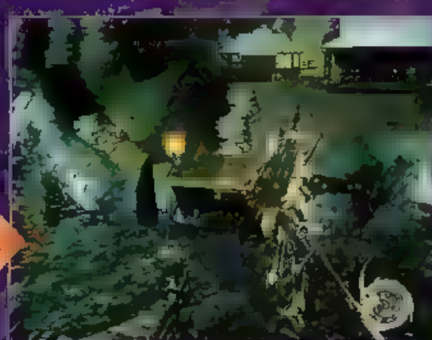
↑橋と鳥居があり、その先には石段と木造建築物が見える場所。



↑鳥居を攻撃するライコウ。その衝撃で鳥居は手前に倒れ…



↑鳥居の破片の直撃を受けて、その下にある橋も崩れていく。



↑鳥居は跡形もなく崩れ去り、手前の橋も途中から落ちてしまっている。こういった破壊の連鎖も起きるのだ。

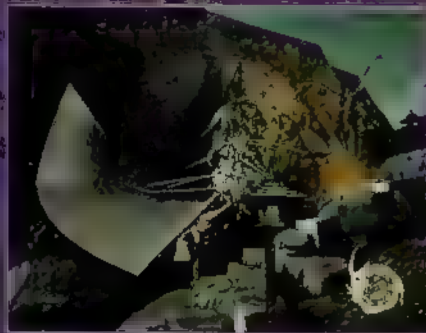
ライコウは武器の持ち替えや成長をすることで強くなる

主人公のライコウは、敵である妖魔を倒すことによって戦いの経験を積み、次第に強くなっていく。また、戦いの途中で武器が手に入ることがあり、それを装備することで戦闘能力を強化することもできる。武器は、それぞれ破壊力や振りの速さなどの特徴があり、持ち替えることもできるので、場面や敵に応じて武器を選ぶといった戦略を練ることもできるようだ。

アクションが苦手なプレイヤーでも、ライコウを強化することで戦い抜くことができる？

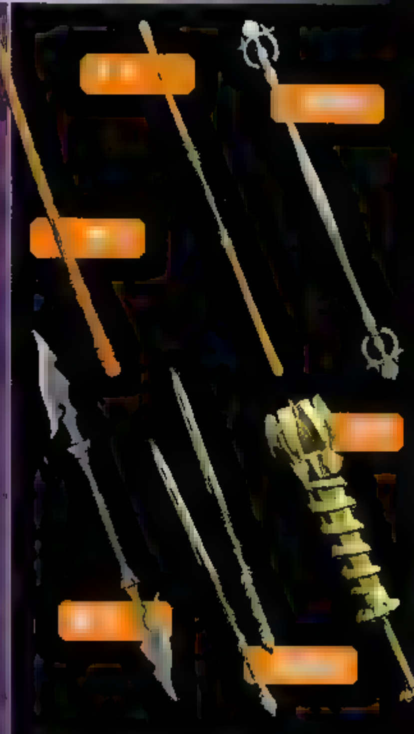


←武器の変更は、メニュー画面で行うことができる。武器のほかにアイテムの使用も可能なようだ。



↑武器といえば、攻撃のリーチも気になるところ。種類が豊富なようなので、敵に応じての使い分けが、戦闘を有利にするカギとなることも大いにあり得る。

ライコウの武器



諸刃の大刀や二刀流用の剣など、バラエティーに富んだ武器が登場する予定だ。



↑ライコウが強くなれば、このイラストのように、あらゆるものを斬り伏せるド派手な攻撃も可能になる？

起死回生の切り札？ ライコウの"巫術"

ライコウは、武器のほかに巫術で敵を攻撃することができる。"巫術"の効果や使用条件についてはまだ不明だが、基本的に離れた場所の敵にもダメージを与えることができる、遠距離用の攻撃になるようだ。さらに巫術は、ライコウを成長させることでどんどん強くなっていくらしい。見た目もかなり派手なものになるようで、武器による攻撃を上回る爽快感、スマッシュ感を得ることができそうだ。





↑巫術は、ロックオンした敵に向かって飛んでいくようだ。おそらくロックオンした敵を追尾し、高い確率でダメージを与えることができるようになるはず。

←複数の光の帯が、敵に向かって飛んで行く"巫術"。その効果は不明だが、武器による攻撃が届かない場所にいる敵にダメージを与えることができるとすれば、かなり便利な攻撃方法といえるはず。

特殊な力"巫術"による ド派手な攻撃も可能

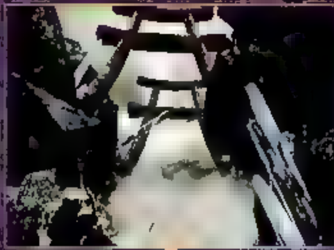




→ライコウは戦いの途中で新たな巫術を覚え、巫術も経験を積むことで成長する。複数の敵を一網打尽にできるような巫術があるとすれば、ライコウの攻撃に死角がなくなり、敵に囲まれても怖くなくなる？

ライコウの行く手を阻む人類の敵、妖魔

ライコウの敵は不死身の妖魔。死を創る能力を持つ"巫術士"のライコウだからこそ退治できる闇の眷属である。ライコウの巫術士としての能力が上がれば、彼らに対する攻撃の有効度も増し、より有利に戦えるようになる。ただ、妖魔は多くの種族が存在するらしく、ライコウの成長を上回る強さの妖魔に遭遇する可能性もある。すべての妖魔を倒し、戦いに終止符を打つことはできるのか？



←鳥居が並んだ参道に[illegible]たライコウの前に[illegible]



←木[illegible]を[illegible]る、赤く巨大な物体。



→それは九蛇羅と呼ばれる巨大な妖[illegible]

九蛇羅



↓牙が並んだ口を大きく開けて、ライコウに襲いかかってくる。ライコウは、はたしてこの巨大な妖魔に勝てるのか？



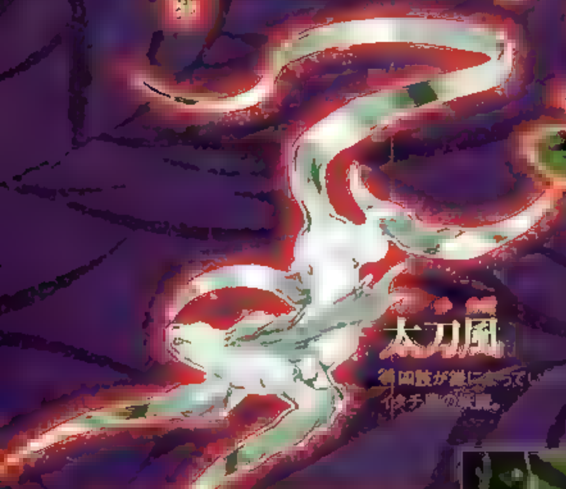


骸聖



垂水

←不定形の妖[illegible]を吸収し[illegible]



太刀風

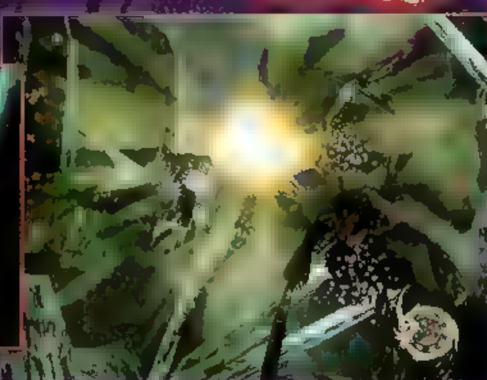




赤目鬼



夜叉鳥



←背中の羽根で空を飛ぶことができる妖魔。爪で攻撃してくる接近戦タイプのほかに、弓矢や巫術で攻撃してくる遠距離戦タイプのものもいるようだ。



フロム・ソフトウェア「O・TO・GI －御伽－」開発者が語る世界観

竹内　最初に"和風"というものを世界観に入れようという考えがあって、その世界観をユーザーに伝えやすい言葉ということで、モチーフにしている"御伽草子"から「O・TO・GI－御伽－」というタイトルをつけました。

そもそも和風っていう世界観は、これまでフロム・ソフトウェアで扱ったことがなかったモチーフですし、あとはコンセプトの中に"破壊"や"スマッシュ感"を盛り込んだらおもしろいんじゃないかっていう感じで、開発が進んでいます。破壊や、敵を爽快に吹っ飛ばすスマッシュ感は、和風でなくてもできるといえばできるんですけど、それらをグラフィック的に強調しようとしたときに、木製の建築物のほうが見栄えがいいというか、壊しがいがあるのではないかという考えがあって、それが全盛期の時代ってことで、平安時代をモチーフに選択してみました。少し前に陰陽師ブームがあったので、この時代に興味を持たれている人も多いだろうというのもありますし、詳しくはないにしろ、誰でもけっこうご存じだろう、というのもありますね。

「O・TO・GI-御伽-」は、"御伽草子"をモチーフにしてはいるんですけど、それをそのまま出すつもりはぜんぜんなくて、「フロム・ソフトウェアが和風っていうテイストを扱うとこうなります」っていうようなこと提示して、それがよい形でユーザーさんに伝わるといいなぁ、ということを考えています。



竹内将典



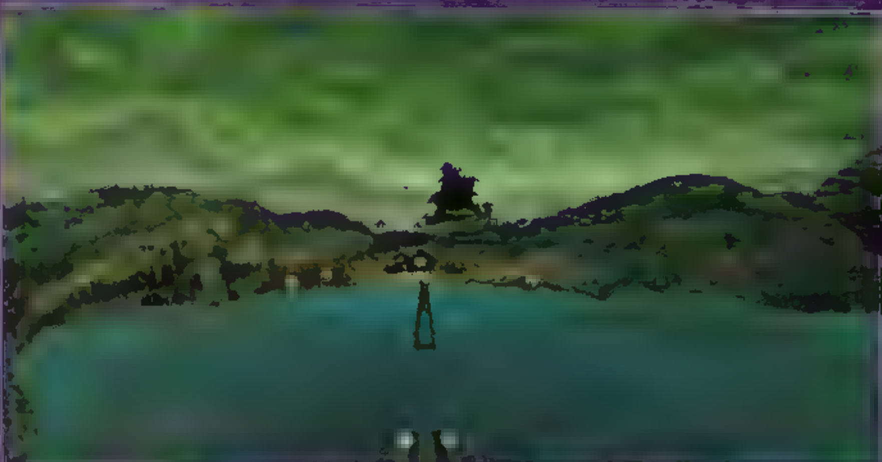
「O・TO・GI－御伽－」ディレクター

山田林太郎氏

竹内　モチーフにしている"御伽草子"の中に"源頼光"という人物が登場するのですが、彼をクローズアップした「頼光記」でのイメージが主人公のベースになっています。架空の人物という学説もありますが、有名なところでは、"鬼蜘蛛"退治とか"酒呑童子"と戦う人たちっていうのがありますよね。そういったキャラクターを主人公にしたいっていうのがモデルにした理由になっています。

もちろん"源頼光"をそのまま出すつもりはなく、ゲーム性のコンセプト、"破壊"や"スマッシュ感"といったもの、あとはグラフィック的な煌びやかさ、そしてフロム・ソフトウェアのタイトルの主人公キャラとしてふさわしい雰囲気みたいなものを加味して検討した結果、できあがったのが"ライコウ"というキャラクターだと思っていただければ。

世界観の"和風"も直球で出しているわけでは



平安時代を思わせるイメージイラスト。奥の灯りの背後にそびえるのは"朝廷"の権威を象徴する城のようだ



↑主人公のモデルになっている"源頼光"の名前は、音読みすると"ライコウ"になる。納得。

ありませんし、ライコウが持っている武器も日本刀そのものより、なんとなくこの世界観っぽいものになってますし。このあたりは、ユーザーさんの反応を見てみないとわからないというのが正直な話なんですが。

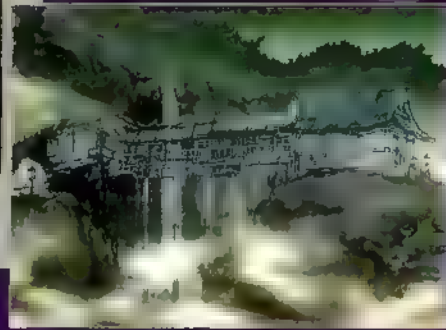
平安時代風の小道具も多数登場

山田　開発中のゲーム画面に"掛け造り"風の建物が出てきますが、あれは平安時代ごろのもので、資料によると修行のためにわざと崖とかに建てられたもののようなんです。苦行のためにそこにお参りに行くみたいな意味合いのもので、単純に建物を置くよりも、こういった意味を持つ建物を配置することで、苦しさや寂しさのような感じを含ませることができたらいいなぁというのがありまして。

ゲーム的な観点で言うと、崖の上という空間的に高い場所にあるものを破壊することによって、崩れたものが落下するという豪快さと、その下に敵がいるタイミングを狙って破壊することによって、破片でダメージを与えたり、逆に破壊しないで、橋の下の柱をかいくぐりながら戦うといった戦略的な意味合いを考えたうえで配置しています。

竹内　あと"船"も登場させる予定で、これは『O・TO・GI—御伽—』と同様に和風を扱ったゲームなり、映画なり、小説なりを見ても、平安時代風の船があまり出てきていないように感じまして、それで入れようと思っています。あまり重要でないことかもしれませんが、そういった僕らなりのこだわりみたいなものが、伝わるとうれしいですね。





←↓"金堂"(左)と"掛け造り"(下)のイメージイラスト。"金堂"に奉られている像も、フロム・ソフトウェアのオリジナルテイストといえるだろう。

山田　ゲーム的には、『O・TO・GI—御伽—』はミッションクリアー形式のゲームになっていて、そのミッションの中に船を使って海のような場所を渡るというものが入る予定です。

それほど頻繁に登場するシチュエーションではないんですけど、水がベースのエリアでは、ライコウも船を使って渡る必要があるみたいな設定は考えてあります。

平安時代風の船は、和風の雅さといったものを表現するうえでも出したいと考えまして、設定的な面とゲーム的な面をうまく組み合わせた形で登場させていきたいと思っています。

木造建築を跡形もなく破壊しつくすスマッシュ感

竹内　ライコウは地上に降りることもできるんですけど、メインは空中戦です。敵キャラも空を飛ぶのがベースというものが多いですね。4足歩行のモンスターなんかも、空を駆けるといった感じで、自由に飛び回ったりします。やっぱりダイナミックな"破壊"のビジュアルや、それにともなってユーザーさんが感じていただけるであろう爽快感といったものは、地上から敵を吹っ飛ばして壁などにぶつけるよりも、空中から地面などにたたきつけたほうが良いと思いますし、空中を飛んでいるほうが、3D空間を活かした戦闘ができるっていうふうにも考えています。

山田　破壊については、破片が飛ぶ向きや力などもいちおう計算していまして、敵を力強くぶつけることで大きく飛び散った破片が、ほかの敵に当たってダメージを与えるといった要素も盛り込んでいます。あと、固い場所にぶつけることで、敵により多くのダメージを与えることができるという要素もありますね。

破壊して地形を変化させることで通りにくかった場所が通りやすくなったり、逆に身を隠していたものを、敵に破壊されて無防備になるといった要素も、ゲームとうまく絡めて表現していきたいと考えています。

鳥居を壊すとその破片で橋も崩れるといった"破壊の連鎖"もあって、そういった要素をたくさん入れていって、基本的には何でも壊したほうがいいといった、"破壊"の爽快感を味わってもらいたいと思います。

破壊とはちょっと違いますが、たとえばダッシュをしているときに、まわりにある物が飛び散ったりするといったものも、破壊に通ずる表現として盛り込んでます。

竹内　僕らは『O・TO・GI—御伽—』で目指しているものやすでに実現しているもの、たとえばマップさえも変形させてしまう"破壊"といった表現は、Xboxじゃないとできないだろうという判断のもとに、Xboxで作るといった考えかたをしています。そのハードが持っている特性っていうのを活かさないと、そのゲーム性っていうものも引き出せないと考えているところがあって、「ほかのハードでも共通タイトルを出す」っていうような出しかたはしたくないんですよ。

現在の開発状況は、グラフィックやゲーム性の検証が終了し、一気に作りが入ってくる一歩手前。30パーセントといったところです。



←金色の雲に浮かぶ船のイメージイラスト。この船に乗って"ライコウ"はどこに行くことになるのだろう?



↑敵を吹き飛ばす"スマッシュ感"や、細部まで細かく表現された"破壊"の爽快感は、Xboxならでは。

"俺だけの庭"でライバルとバトル!

Thousand Land



タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	[illegible]	マップカスタマイズシミュレーション
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
[illegible]	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー [illegible]
[illegible]	未定	[illegible]	
その他	―		

詳細が不明だった『サウザンドランド』のゲーム内容が、ついに明らかに！　その正体は、コミカルなキャラクターが活躍する、リアルタイムシミュレーションだ。

ジオラマママップを作成して戦う、"未来のボードゲーム"!?

当初発表された『GAIABLADE(ガイアブレード)』から、"マップ作りのおもしろさ"を突き詰めたら、それだけで1本のタイトルに……そんな経緯をもつ『サウザンドランド』。リアルタイムで経過する時間の中で、自分だけのジオラマママップを作り、ほかのマップとつなぎ合わせることによってバトルする、というのが大まかな内容だ。

君も未来のボードゲーム"ジオスレイト"をプレイしてみよう!



➡このゲームの主役?、チビユニット。彼らに指示を与えて庭作りを進めるのだ。

未来のゲーム盤"ジオスレイト"

この『サウザンドランド』は、未来のボードゲーム"ジオスレイト"でマップを作ってライバルたちと対決する、という設定。そもそも"ジオスレイト"とは、1000人の参加者が存在する仮想ネットワークの世界。ジオスレイトを購入したプレイヤーのひとりとなって、自分だけの庭を作り、ほかの対戦者たちとバトルするのがこのゲームの主旨。バトルに勝利して得た賞金をもとに、マップのカスタマイズをこころゆくまで楽しめるのだ。

時間の経過で庭の景観も変化する

このゲームはリアルタイムシミュレーション。時間の経過とともに、あらゆる状況が変化するのだが、マップの景観もそのうちのひとつ。

マップにはちゃんと朝・昼・晩の概念があるので、時間によって、明るさも変化するのだ。ただし、現実の時間経過とリンクしているわけではないし、夜には何もできず何も起こらないわけではない。夜間でもマップ作成は順調に進んでいる。ご安心を!



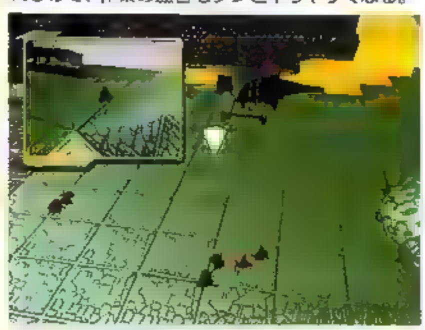
⬅夕方のひととき。湖に浮かぶ小島で、チビユニットたちがくつろぎタイムの最中。



⬆時間とともに庭の明るさが変化。やがてとっぷりと日が暮れても、チビユニットたちの活動は終わることはないのだ。

"LIVEカメラ"で複数の状況を把握

庭の広さはなかなかのもの。しかもリアルタイムだから、ボヤボヤしていると刻々と状況は変化していく。そんなときは、各所に設置した"LIVEカメラ"を活用。これで複数の場所が同時に見られるので、作業の監督もグンとやりやすくなる。



⬆LIVEカメラで複数の場所の状況丸わかり!　バトル時にも活躍しそうだ。名采配は状況の把握から始まるのだ。

コンストラクション(作成)とバトル(戦闘)、ゲームの流れはこうだ!

ゲームの進行は、おもにコンストラクション(作成)とバトル(戦闘)のふたつに大きく分かれる。

いずれも、プレイヤーはおもに"チビユニット"に指示を出すことで、ゲームを進めることになる。チビユニットは、指示どおりに作業を進めようとする働き者。しかし状況はつぎつぎと変化を遂げるので、その都度チビユニットが独自の判断を行って対処する必要がある。

こうして"自分だけの庭作り"を楽しみ、"俺の庭の強さ"を確かめることで、"ジオスレイト"ワールドにドップリつかれる。



➡要はアイデア次第。地形を変えた場所に水を流せばこんな見事な滝も作れる。



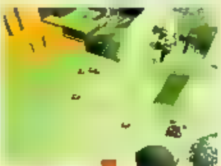
⬅バトル時には、チビユニットたちが集団で進軍。泳いで敵地へ乗り込むことも。

コンストラクション　庭作りの4大要素をつかもう

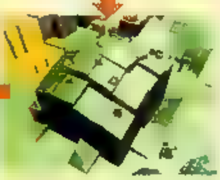
まずは庭作り。地形を変えたりオブジェを配置したりの簡単作業。ただし、時間制限があるので効率よく。バトルを忘れて"美しい庭作り"に専念するのも一興。自己満足を極めちゃえ!

地形の高低を変える

最初に与えられた土地の高低を変えるところから、まずは始めたい。高低を変えたいポイントを指示するだけで、アッという間に地面が隆起したり陥没したりする。高所に砲台を並べて天然(本当は人工だが)の要塞にしたり、陥没部分に水を流し込んで堀にしたり。人造湖に浮島を作ってリゾート気分に浸るのもアリ。



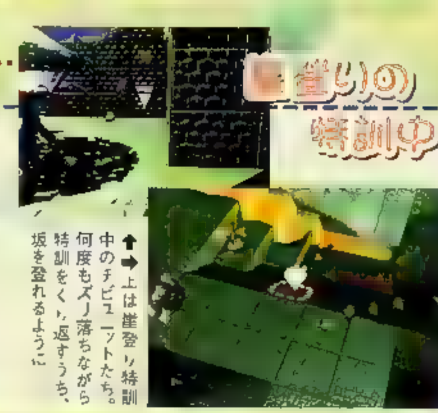




➡↘⬇高低を変えたい場所を指定すると土地が隆起。その場所にいるチビユニットたちも勢いで飛び上がっている。あとにはなだらかな丘が。チビユニットたちも転がっている。

チビユニットの知能成長

最初はちょっぴりおバカさんなチビユニットたち。しかし、彼らは作業や特訓を続けることで、さまざまな行動を習得していく。庭作りの作業を続けていくうちに作業時間の短縮、集団行動における作業効率の上昇、そして特訓を通して地形障害の対処法習得(崖が登れるようになったり泳げるようになったり)など、行動パターンもさまざまに増えていく。"自分だけの庭作り"には、このチビユニットの成長の方向性も欠かせない。



⬆➡上は崖登り特訓中のチビユニットたち。何度もズリ落ちながら特訓をくり返すうち、坂を登れるように。

パーツを建設する

砲台など、バトル時に役立つ建築物や罠、庭の景観のためのものまで、あらゆる"パーツ"の建設を、チビユニットたちに指示するのだ。



⬅任意の場所に骨組を組み始めるチビユニットたち。しばらくすればそこには立派な?

植物を育成する

ガーデニング気分で植物を植えることもと思いきや、これは仕掛けの一部だったり敵の侵入を防ぐ遮蔽物だったりするのだ。



⬅緑豊かなお庭になりました!? じつはパーツ建設のための資材として有効活用することも。

バトル　"庭の強さ"を試すとき!　瞬時の采配も勝負を左右する



制限時間内に庭作りを終えたら、ライバルの庭と自分の庭をつなげて、バトルをスタートさせよう。

バトルの目的はただひとつ。相手の庭にある"コア"を破壊することだ。この"コア"は、新たなチビユニットを生み出す、まさに庭の生命線。当然、相手も自分のコアを目指して進軍してくるので、それを守りつつチビユニットたちに指示を与え、勝利をモノにするのだ。

庭作りの際に施した防御線とチビユニットの知能が勝敗を分ける!?

攻撃兵器"デカユニット"発進

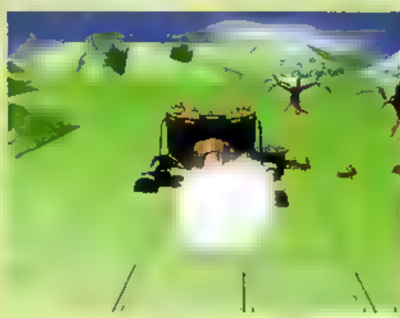
バトルは、チビユニットに指示を与えることだけがプレイヤーのできるすべてではない。攻撃専用兵器"デカユニット"の発進、運用も、バトル時の重大な行動のひとつだ。

このデカユニット、プレイヤーがいつでもマップ上に出現させることができるが、それ単体の思考で行動することができない。チビユニットに運搬されながら、自分の性能を発揮する、というシロモノなのだ。しかし、使う場所とタイミング次第で戦局を大きく変化させる、重要なユニットだ。



⬆オブジェクトも関係なし、攻撃もきかない!? 相手の庭に大ダメージを与える究極兵器・デカユニット。

勝利条件はコアの破壊!



⬅ゴーグル装着のチビユニットが乗りこむ砲台が火を吹く。戦いの始まりだ。

緊急速報!!
Urgent news flash!!



紅の海
Crimson Sea

無数の敵を打ち砕いていく爽快感をキーワードにしたアクション。コーエー独自の技術とXboxの性能が実現した新感覚のバトルがここに誕生！

迫り来るエネミーをなぎ倒す
超爽快バトルアクション!!

タイトル	クレナイノウミ クリムゾンシー
発売	コーエー
ジャンル	アクション
発売日	今春発売予定
価格	6800円(税別)
開発	コーエー
その他	―

ときには大群、ときには姿を変えて襲い来る無数のエネミーたちを迎え撃つ！

数々の武器を駆使し、迫り来るエネミーたちを撃退する3Dアクション。注目は敵となるエネミーで、姿形はもちろん、その数にも圧倒される。コーエー独自の"群れ制御エンジン"とXboxの性能が融合し、1000体を超える敵が一度に襲ってくる展開を実現。これらをド派手な攻撃で葬り去る爽快感が味わえる。また、人間に紛れて近づいてくる敵もおり、これらを見つけ出す緊張感も盛り込まれている。

流体エネミー



⬅水のような体を持つ敵も。変形・融合しつつ襲ってくる。

昆虫系エネミー

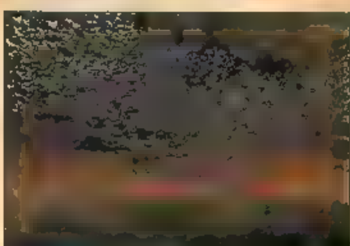


⬅メカニカルな昆虫タイプの敵。耳障りな羽音が聞こえそう。

獣系エネミー



➡巨躯、鋭い牙が特徴の敵巨大な敵も群れをなして迫る。





⬆➡数え切れないほどの敵が上空に集結し一気に襲い掛かってくる！　これらをより強力な攻撃を用い、木っ端微塵に撃破していくのだ！

群れをなして襲い来る数千数万の敵!!

エネミー探知システムとドルビーで緊張と恐怖を演出

人ごみに紛れていたり、形を変えて潜んでいる敵は"エネミー探知システム"で感知。プレイヤーと敵との位置関係が、コントローラーの振動やサウンドで表現され、接近を知ることができるのだ。リアルタイムドルビーデジタル5.1ch対応なので、銃声や悲鳴、敵の足音などが前後左右から聞こえ、抜群の臨場感と緊張感を与えてくれる。



⬆周囲360度からワラワラと迫るモンスターたち。荒い鼻息や息づかいまでもが聞こえてきそうな展開だ。

人ごみに紛れた敵を探知！

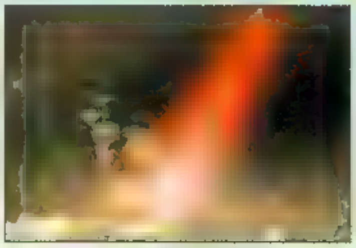




⬆➡コントローラーの振動で敵を察知ノ的確に察知、探索、尾行によって人間や物に化けた敵を見破るのも戦闘の要素。

未来兵器"ウェポン"をカスタマイズし、あらゆる状況を戦略的に切り抜ける

敵への攻撃は基本的に"ウェポン"と呼ばれる武器で行う。ウェポンはゲーム中に入手できるパーツを組み合わせることで、剣や銃などの形状から、近距離用、遠距離用、連射型、単発型などの性能までカスタマイズすることが可能。戦闘の局面によって、使い分けることが重要となるのだ。また、最強のカスタマイズなどを考えるといった楽しみかたもできる。



←赤い光を発する長剣タイプのカスタマイズ。近距離から中距離をカバーできそうだ。



↑銃タイプのウェポン。威力重視なら単発型、威力が弱くても連射型など、さまざまなタイプのカスタマイズが予想される。

強力な特殊攻撃を活用し絶体絶命のピンチに対処

ウェポンによる攻撃とは別に、主人公の持つ特殊な能力"ネオサイオニクス"が存在する。これによる攻撃はウェポンよりはるかに威力が大きいのが特徴。戦闘でうまく利用することで、数千の敵に囲まれるといった絶体絶命のピンチでも脱することができる。プレイヤーの使いかた次第で、困難な戦闘が有利に展開するようにもなるのだ。

圧倒的不利な状況を打開する!



↑まわりを敵に囲まれた。敵の数から考えてウェポンでまともに相手をしても焼け石に水の状態。

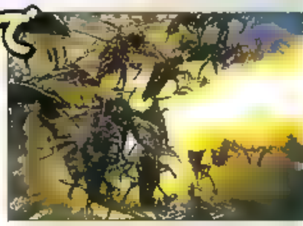


➡そんなときはネオサイオニクスの出番。周囲に広がる巨大な炎とともに、大量の敵を瞬時に灰と化す



↑巨大な爆発を引き起こしたような効果。ウェポンとは比較にならないほど、強大な威力を秘めている。

巨大な火弾で敵を焼殺!





➡敵の集団を十分に引きつけてから、ネオサイオニクスで狙い撃つ！どういう状況でくり出すかによって、戦況を大きく左右するぞ。

仲間と力を合わせる協力プレイも可能!!

物語はネオフィルス星系と呼ばれる宇宙世界が舞台。プレイヤーは主人公のショウとなり、仲間たちとさまざまなミッションに挑戦することに。まだ詳しい操作方法は不明だが、戦闘では仲間と協力することになりそう。



超一流の戦士
ショウ

物語の主人公。前向きでまっすぐな性格をしており、弱い者や困っている人間を放っておけないタチ。好奇心旺盛で、自分が納得しないとテコでも動かない頑固な一面も。[redacted]流と言われている。



頭脳明晰な少年
ヤンチン

小生意気なマセガキ。豊富な知識を持ち、頭脳は明晰。すばしっこく抜け目のない性格だが、じつは寂しがり屋でショウを実の兄のように慕っている。



正義感の強い女性戦士
シャミ

真面目で正義感が強い平等主義者。明るい性格で、困難なことにも立ち向かっていく芯の強さも併せ持つ。曲がったことを嫌い、思ったことはハッキリと口にする女性。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

豪快武将アクションがこの秋Xboxに!



PS2で人気の『真・三國無双』シリーズ。その最新作がXboxにも登場する。豪快さあふれるそのゲーム内容とXbox版のオリジナル要素についての情報を公開しよう。

タイトル	シンサンゴクムソウ2		
発売元	コーエー	ジャンル	タクティカルアクションゲーム
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
開発	コーエー	制作者	プロデューサー [illegible]
[illegible]	未定		
その他	—		

真・三國無双2
SHIN・SANGOKUMUSOU 2

三国志の世界をアクションゲームで再現

いまから約1800年まえの中国を舞台にした『三国志』。その三国鼎立時代前後に活躍した有名武将を操作して、歴史を再現する爽快アクションゲーム『真・三國無双』シリーズ。今回Xboxでリリースされるのは、そのシリーズの第2弾だ。

武将を操作して敵対する軍の将兵を蹴散らす、ミッションクリアー方式の"無双モード"。そのモードで一度クリアーしたミッションに、再度挑戦できる"フリーモード"。ほかにも、ふたりで対戦できる"VSモード"や、タイムアタックなどが楽しめる"チャレンジモード"などもある。

操作するのが武将だけに、とにかく豪快で『三国志』のファンはもちろん、それを知らないアクションゲームファンも楽しめるタイトルだ。

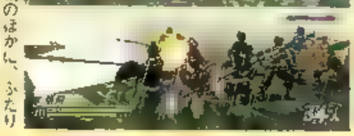


↑『三国志』で勇名を馳せた武将などを操作して、敵将兵をつぎつぎとなぎ倒す爽快感を味わうことができるのだ。



←武将は、ボタン連打で連続攻撃が可能な通常攻撃のほかにも"チャージ攻撃"や"無双乱舞"などの技を使うことができる。





➡ふたりで対戦のほかに、ふたりで協力して"無双モード"をプレイすることもできる。夢の競演といえる組み合わせも可能。

↓騎乗の敵将を落馬させ、馬などを奪ったりもできる。南蛮軍が相手のときは象に乗ることだってできる。



もちろんXbox版オリジナル要素もある

このゲームでは、プレイヤーキャラである武将に数名の護衛兵をつけることができるが、その[illegible]するようだ。そのほかにもキャラクターモデル[illegible]可能になったり、ゲームの難易度に[illegible]される。さらにエンディング鑑賞の機能も追加され、"無双モード"をクリアーした武将のエンディングを、再プレイすることなく何度も見ることができるようになる。また、ハードディスク搭載となることで、PS2版よりもロード[illegible]より快適にプレイできるようになるとのこと。

※画面は開発中のものです。

一騎当千の英傑たちで敵を蹴散らす快感

プレイヤーキャラは、魏、蜀、呉の3国から3人ずつ、合計9人から選択することができる。どれも『三国志』のファンには、おなじみのキャラといえるはず。全員武器を手にして戦うのだが、武器については"無双モード"などをプレイ中に、強化バージョンが手に入ることもあるぞ。



典韋（てんい）
[illegible]

張郃（ちょうこう）
[illegible]

夏侯惇（かこうとん）
[illegible]



➡攻撃力よりもスピードと手数で勝負の張郃。ゲーム中では"美しく戦うナルシスト"か!?



趙雲（ちょううん）
[illegible]

張飛（ちょうひ）
[illegible]

関羽（かんう）
[illegible]



周瑜（しゅうゆ）
[illegible]

黄蓋（こうがい）
[illegible]

孫尚香（そんしょうこう）
[illegible]



⬆関羽は「三国志」中屈指の勇将だけあって、攻撃力はピカー。青竜刀で敵を切り崩す！

プレイ可能武将はほかにも

ベースであるPS2版では、ある条件を満たすことでプレイヤーが使用可能な武将が増えていき、最終的には魏、蜀、呉、そのほかの勢力あわせて40人以上にもなった。右の写真を見てもらえばわかるように、Xbox版でもこの要素は引き継がれるようだ。あの最強武将、呂布も？



⬆張角軍団を相手に魏軍の総大将　曹操が戦っている。Xbox版でも使用可能？



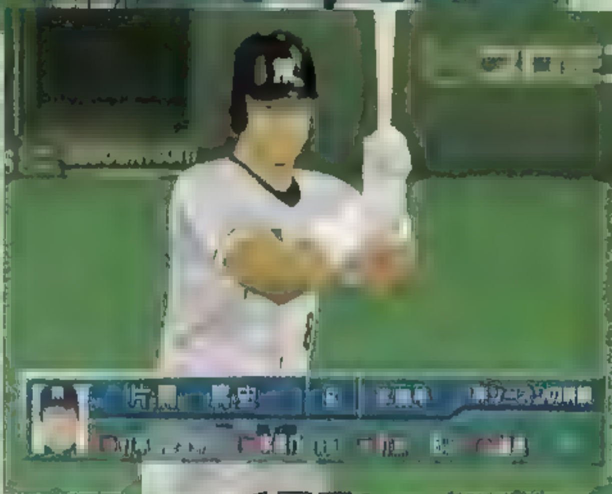
⬆孫尚香はスピードと手数の多さが魅力。コンボ次第では、飛躍的に攻撃範囲が広がる。

緊急速報!! Urgent news flash!!

コナミ最強の開発チームが



←実況は日本テレビ河村亮アナウンサー、解説は日本テレビ野球解説者、堀内恒夫氏、中畑清氏が担当しているぞ。



→移籍や新加入した選手にもバッチリ対応。ファイターズからタイガースへFA移籍した片岡もこのとおり。

『パワプロ』スタッフの新たなる挑戦 リアルベースボールついに開幕!

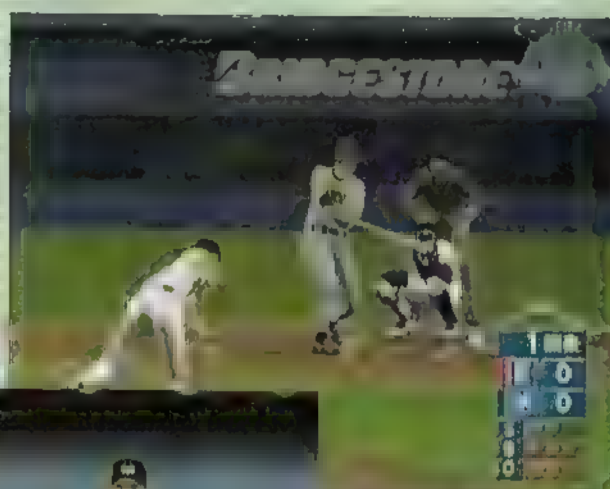
星野阪神の開幕7連勝や期待のルーキー寺原のデビューなど、今年も盛り上がっているプロ野球。そのプロ野球を完全再現しているのが、本作『THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言』だ。もちろん、選手は全員実名で、移籍、ドラフトで新加入した選手もしっかりと登場。しかも日本テレビで放映中の同番組とコラボレーションし、演出面も強化されている。肝心のゲーム制作は、コナミの看板野球ゲーム『パワプロ』シリーズを開発しているスタッフたち。このため基本操作や投打のシステムは、『パワプロ』を継承。これも見逃せない要素だ。

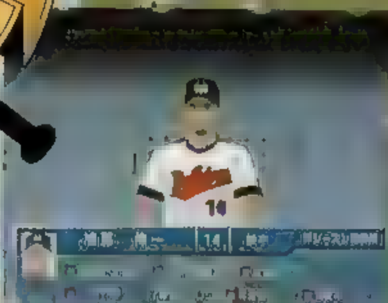


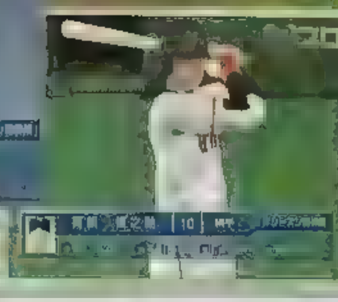
←画面構成、操作方法は『パワプロ』シリーズを継承。あの2頭身キャラがリアルになったとイメージすれば、わかりやすいかも。

2002年度の最新データ搭載で 全国のプロ野球ファン大満足!!

「なんでXboxには野球ゲームがないんだ!」とお嘆きの皆さん、お待たせしました。日本の人気ナンバーワンスポーツが、いよいよXboxに登場!







THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言

タイトル	ザ・ベースボール2002 バトルボールパーク宣言		
発売元	コナミ	メディア	DVD
発売日	7月11日発売予定	価格	予価6800円(税別)
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪	備考	プロデューサー 東
記録	ゲームデータ 98ブロック		
その他			

贈る、Xbox初のベースボールゲーム登場!!

選手の特徴がひと目でわかる!

本作のキーワードは"リアル"。このためゲームに登場する選手たちの動きは、モーションキャプチャーを使って再現している。いまどきモーションキャプチャーだけでは驚かないが、全選手から行っているとなると話は別。ベイスターズの種田やジャイアンツの岡島といった特徴のある選手の動きはもちろん、見る人が見ればわかる（これ重要）、細かい動きも再現。このこだわりが、リアル感をアップさせているのだ。



➡ご覧のとおり、選手の表情もそっくり。名前を見なくても、誰だかわかる!





⬅⬆通常のプレイシーンも手抜きなし。横っ飛びジャンプでの捕球も可能だ。



⬆➡テレビ中継さながらのアングル。このときの映像はとくに秀逸で、打席に入るとき、かまえたときの顔まで しっかり再現。これでプレイに熱が入ること

細かい動きも完全再現!





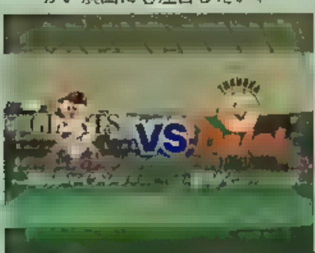
⬆力対力の激突、プロ野球ファンの魂を揺さぶる、ライオンズ松坂とバファローズ中村の名勝負。フルスイングが唸りを上げる!

公認だからこそ楽しさアップ!

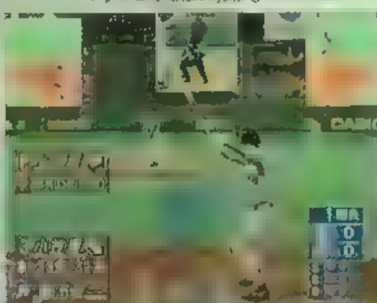
当然ながら、本作は日本野球機構公認。このため、球団のロゴマークはもちろん、今季から新しくなったユニフォームまで再現し、リアルさを演出。また、選手たちの舞台となるスタジアムは、サイズやグラウンドの特徴はもちろん、看板にいたるまですべてを再現。また、時間によって球場の雰囲気が変わるなど、細かい演出にも注目したい。



⬆各球団の本拠地を完全再現。千葉マリンスタジアムでは風の影響も

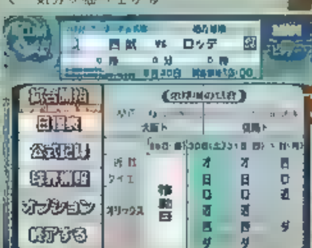


⬆球団のロゴマークが出てくるだけで、気分が盛り上がる



⬆小笠原の打撃練習風景。遠くに見える広告の位置も本物と同じだ

すべて本物と同じ!



⬅ペナントレースのスケジュールも、公式日程どおり。これもうれしい

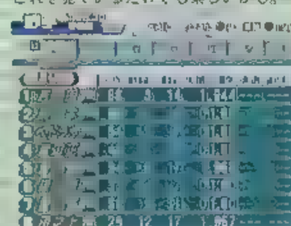
さまざまなデータを活用!

プロ野球に限らず、スポーツ通のお楽しみは細かいデータのチェック。本作では2001年度のシーズンをピックアップし、プロ野球の全記録集を搭載。このデータ、驚くほど膨大で、個人タイトルなどのデータはもちろん、得点圏打率やカウント別打率、さらには打球方向など、ひとりの選手につき100以上の項目、データを閲覧することができるのだ。

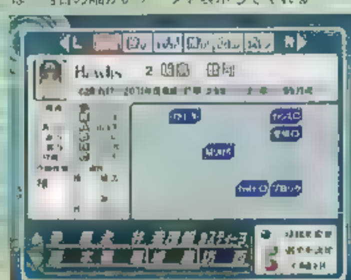
⬇2001年度のプロ野球記録を完全網羅。これを見ているだけでも楽しいかも。



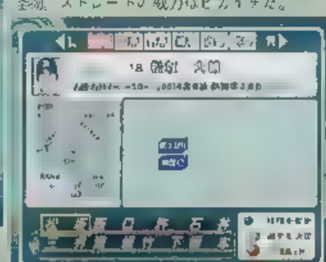
⬆過去のデータだけでなく、試合終了時には当日の細かいデータを表示してくれる



⬇最近肩の故障でイマイチ調子の上がらないライオンズの松坂だが、能力値はさすが怪物。ストレートの威力はピカイチだ。



⬆ホークスを支える守備の要、城島の能力値データ。特殊能力もここに表示されている。

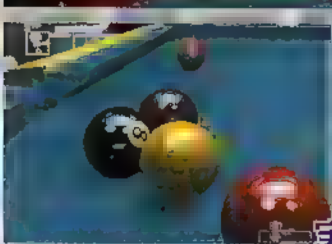


緊急速報!!
Urgent news flash!!

美麗&リアルな究極ビリヤードをプレイ!



BREAK NINE
world billiard tournament



Xbox初のビリヤードゲームは、その機能をいかんなく発揮した超・リアルな作品。画面の美麗さは一目瞭然、動きのリアリティーも必見!

←実写じゃあ……「ない」よね?

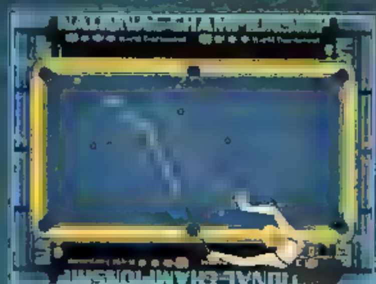
タイトル	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン
発売元	アスク
ジャンル	ビリヤード
発売日	7月25日発売予定
価格	6800円(税別)
開発	オルニス
セーブ	ゲームデータ
その他	アドバイザー:木村義一

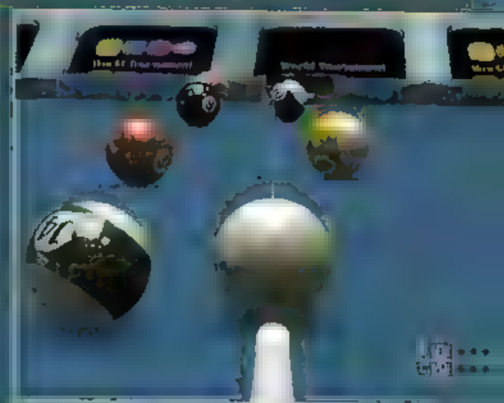
ビリヤードゲームも遂にここまで! 本物志向の1本

他機種で数々のビリヤードゲームを提供してきたアスクが、Xboxでもそのノウハウを注ぎ込み、さらに発展させたタイトルを世に送り出す。リアルかつ美しい画面は見てのとおりだが、さらにショットするハスラーの同時描写など、従来のビリヤードゲームでは実現されなかった演出も満載している。

アドバイザーにプロビリヤード選手である木村義一氏を迎え、リアリティーあふれる描写とアクションにも磨きがかかっている。







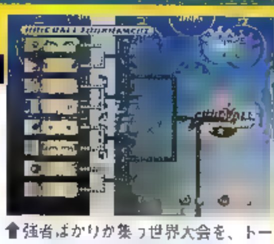
↑[illegible]

3つのゲームモードでショット!

プレイできるゲームモードは、大きく3つ。ひとりでひとりで腕を磨くタイプが多いが、もちろん、友だちと競い合うこともできる。とくに「アーティスティックモード」は、このソフトの醍醐味とも言えるパズル的な楽しみが味わえるモード。ビリヤード好きなら、すべてを楽しまなきゃ損でしょ?

ワールドトーナメントモード
勝ち抜いて世界の頂点へ

プロ・アマを問わずに参加した、世界の強豪を相手に予選を勝ち抜き、決勝トーナメントへと進出した8名のうちのひとりとなって戦う。"ブレイクナイン"と名づけられたこの大会の覇者となるのは、プレイヤーか、それとも――?



↑強者ばかりが集う世界大会を、トーナメント形式で勝ち抜いていく。

エキシビジョンモード
ひとりでも友だちとでも

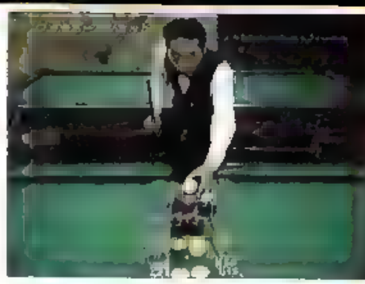
プレイヤーどうし、あるいはCOMキャラクターとの対戦が自由に行えるモード。COMキャラクターは、それぞれの個性に応じたショットでプレイヤーを苦しめてくるはず。その動きにも注目だ(とくに女性キャラには?)。



↑8名の中から自分のキャラを選ぶ。残ったキャラがライバルだ!

アーティスティックモード
木村プロ出題の難問に挑戦

ワンショットで複数の玉を入れる"アーティスティックショット"が楽しめる。アーティスティックショットの第一人者である木村義一プロによる出題で、もちろん、現実にクリアー可能な問題ばかり。問題をクリアーすれば、同じシチュエーションのビデオ映像が見られる。君も木村プロにチャレンジ!



↑クリアーすれば、プロによる神業を堪能することができる。ビリヤード好きなら必見の映像だ!



←問題のほんの一例。こんな並びの玉を、本当にワンショットで沈めることが可能なのか? 木村プロならできる。君もやってみろ

スマビスタイル

Smilebit style

第3回

スマイルビット公式連載

http://www.smilebit.com/

毎回、スマイルビットのステキな仕事っぷりを取り上げていく本連載。今回は前号の「ガンヴァルキリー」に続き、「JSRF」の顔ともいえるビジュアル面に注目！

イメージを膨らませる映像の力 JSRFのデザインコンセプトに迫る！

ショウワ99年、トーキョー。その世界では、人も、モノも、そして空間自体もが、近未来的なカッコよさを有しつつ、どこか懐かしい空気感を持って息づいている。悪ガキになって街中を気ままに滑走しているだけで、自然にいろいろなストーリーが浮かんでくるような――。今回は『JSRF』のデザインに関して、メインデザイナーの植田隆太氏にコメントをいただいた。

世界観について～ショウワ99年という舞台～

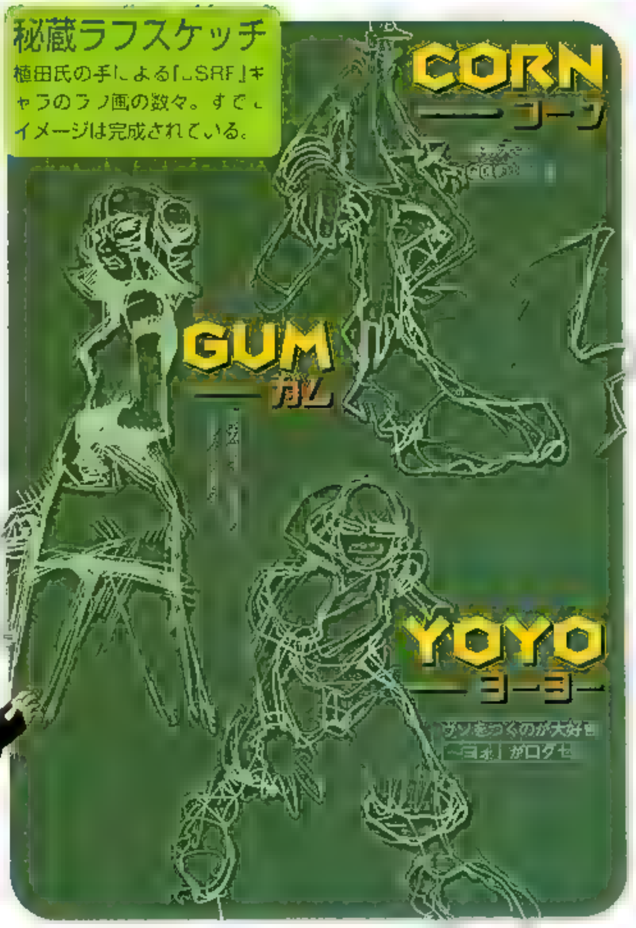
「いまの東京ではなくて、第2次産業が発達した、排気ガスなどが立ち込めるような東京が、現存したら……みたいなイメージで作り上げました。レトロなキャッチーさを、いまのポップな文化に当てはめようと考えました。看板はユーモアを含んだダサめで、クルマも古いセダンといった感じで、ビルはパイプがむき出しになっていたりします」　（植田氏）



⬆人とクルマが集うバスターミナル。歩道橋やガードレールなど、見慣れた物体もなぜか近未来的に見えてくるから不思議。

秘蔵ラフスケッチ

植田氏の手による「JSRF」キャラのラフ画の数々。すでにイメージは完成されている。



キャラクターについて～作者が選ぶお気に入りの3人～



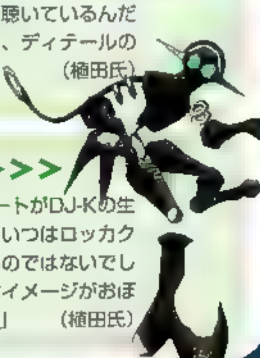
ヨーヨー　……>>>>>>>>>>>>

「前作のイメージを少しアカ抜けた感じにリニューアルしてみました。ゲーム史上初(?)の、ウソツキというキャラクターです。いますよね、こんな人。「前作よりやせた？」と言う人もいますが、前作は服がぶかぶかだっただけです」　（植田氏）



<<<<<<……　イモータルズ

「エジプトかぶれのホウタイ野郎のチーマーです。音楽でいうとスカとかロックステディを聴いているんだと思います。短パンといういでたちと、ディテールの細かい靴の表現に注目してください」　（植田氏）



ゼロビート　……>>>>>>

「こいつは……ナゾですね。宇宙人。ビートがDJ-Kの生み出すビートが生み出したとすれば、こいつはロッカクゴウジが生み出した負のビートといえるのではないでしょうか。アリ+ミクロマンの敵みたいなイメージがおぼろげにあり、このような形になりました」　（植田氏）

すまびの穴

『ガンヴァルキリー』の音楽を収録したオリジナルサントラCDが発売！　ただ曲を並べただけではなく、SEやボイスの挿入、ボーナストラックの収録など、ゲーム同様凝った作りになっているとのこと。ファンならずとも必聴！（輸入盤のためライナーノーツなどはすべて英語表記）現在、セガの通販サイトD-DIRECTで購入できる。

http://www.d-direct.ne.jp/



『ガンヴァルキリー オリジナルサウンドトラック』(輸入盤)
2500円(税別)／発売元tokyopop

おたよりスマイル

●Xbox版『パンツァードラグーン』の新作が待ち切れません[illegible]
ステム、全部気になります。『JSRF』、『GV』のスマビが開発するということで、期待感はつのるばかりです！　（神奈川県　らふる）

[illegible]P216に[illegible]



▶静岡県　玉砕1号

おたより大募集！

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「スマビスタイル」係

このコーナーでは、皆さんからの応援のメッセージやイラスト、スマイルビットへの質問やリクエストなど、熱のこもったおたよりも大募集。おたよりには、住所・氏名・年齢・電話番号の明記をお忘れなく！　採用者には何かいいものプレゼント！

ファミ通Xbox EXPRESS

Famitsu-Xbox Express

通常版 Vol.005

TOPIC Xbox本体の価格を24800円に値下げ!! その反響は!?

5月15日(水)、マイクロソフトから"Xbox本体の価格を5月22日から24800円(税別)に引き下げる"との発表があった。新ハード発売からわずか3ヵ月で約3割の大幅値下げ。家庭用ゲーム機の歴史を振り返ってみても前例がないスピード値下げだ。なぜ、このような決断をマイクロソフトが下したのか? 同社の常務取締役であり、国内Xbox事業の最高責任者である大浦博久氏にお話を伺った。



「Xboxが発売されて3ヵ月。そのあいだXboxのすばらしさをアピールしてきたのですが、PS2などに比べて価格が1万円高いということがネックになっていて、大きな壁でした。ユーザーの方が平等にハードを見比べてはくれないわけです。そこで同じ地平でものを見ていただきたいということで、思い切って1万円下げました。そこには、PS2がどんなに下げても24800円以下にはならないだろうという判断もありました。PS2と同じプライスポイントになるのであれば、純粋にハード性能の競争になる。より将来性のあるXboxに可能性が生じてくると思ったんです」

2月22日の発売以降、本体・ソフトともに販売数が伸び悩み、日本市場で苦戦を強いられてきたXbox。今回の値下げは逆転の一手となるか?

緊急アンケート実施!! 小売店&ユーザーに聞く! 値下げの効果は?

小売店、ユーザーともに半数以上が"値下げをきっかけにXboxが売れるようになる"と回答。値下げの評判は上々だ。しかし、その一方でソフト不足を指摘する声も多数。「いくらハードを値下げしても、[illegible]れば……」というわけ[illegible]。[illegible]れる"や"PS2と互角以上のシェアを獲得する"とした回答がごくわずかであったのは、まさにこの理由からだろう。ハードの値下げに見合った良質なソフトの提供。それが小売店、ユーザーがいちばん待ち望んでいるものではなかろうか。

小売店

Q1. 値下げに関してはどのように思いますか?



Q2. 値下げにより、どのような変化が生じると思いますか?

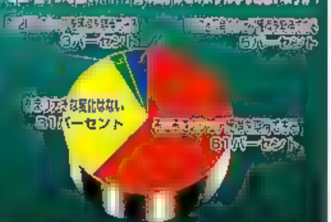


ユーザー

Q1. 値下げに関してはどのように思いますか?



Q2. [illegible]



Xbox早期ご購入ありがとうキャンペーン実施!!

今回の値下げにともない、2月22日~5月21日のあいだにXboxを購入したユーザーを対象にしたキャンペーンが実施されている。これに応募すれば、ソフトもしくは周辺機器などが無料でもらえるぞ(※応募締切は6月30日)。詳細はhttp://xbox.jp/

以下のなかから好きなものがひとつもらえる!!

- Xboxコントローラ(ブラックもしくはグレー)
- XboxDVDビデオ再生キット
- Xboxメモリユニット
- 『天空 Tenku-Freestyle Snowboarding』
- 『ねずみくす』
- 『Project Gotham World Street Racer』
- 『HALO』

CAMPAIGN 『ラリースポーツ・チャレンジ』でホンモノのプジョーをゲットしよう!!

6月13日(木)に発売予定の『ラリースポーツ・チャレンジ』では、ソフトの発売を記念して、"ラリースポーツ・チャレンジ GET WILD! キャンペーン"を実施している。気になる内容は、インターネットでクイズに答えて応募するだけで、ホンモノのクルマ(プジョー206 XS)が抽選で1名に当たるというもの(応募期間は6月30日まで)。さらに、ソフトに同封されている専用はがきで応募することで、ビットチャージが300名に当たるチャンスも(応募期間は7月31日まで)。まずは以下HPまでアクセスしてみては?

▶▶▶▶http://rsc.xbox.jp/



↑こちらが、プレゼントされるのと同仕様のXboxラリースポーツ・チャレンジ仕様車(?)のプジョー206 XS。まさにカッコイイのひと言に尽きる!

特別プレゼント

Xboxオリジナル仕様のトミカと、限定オリジナルステッカーを抽選でプレゼント。希望者は欲しい賞品を明記のうえ、P145のあて先「ラリーチャレンジ」係まで。締切りは6月28日(金)消印有効。



EVENT Xboxタイトル初の全国縦断イベント!! HALO Championship Japan開催

5月12日（日）、日本最強の『HALO』プレイヤーを決定するマイクロソフト主催のゲーム大会、"HALO Championship Japan"が全国5会場をまたにかけてスタートした。

これは『HALO』の多人数対戦の腕をプレイヤーどうしで競い合い、『HALO』の日本チャンピオンを決めてしまおうというもの。この日の札幌・名古屋での地区予選を皮切りに5月19日（日）には大阪・福岡予選、5月25日（土）には東京予選を開催。翌26日（日）には各地区の予選通過者計32名が東京に集結し、日本一の座をかけて戦う。（この原稿を執筆時点で4会場の予選を終了）

各会場では5.1ch環境も含めた多数のXboxタイトルの体験が可能。また、先着で体験版DVDなども配布されるとあって、大会挑戦者以外にも多くのゲームファンが駆けつけ、大盛況となった。当日は、発売まえの『ラリースポーツ・チャレンジ』を使った飛び込みゲーム大会なども行われ、家族連れの一般客なども巻き込んで大いに会場を湧かせていたぞ。



←ステージ脇に設置されたマシンでの対戦模様が、壇上で実況解説されたのだ。



↑予選はトーナメント方式で進行。大人から子供までがまったくの同条件で勝負！

決勝大会進出者（5月19日時点）

札幌代表	佐々木 大／齋藤敬一／松尾和哉／高野宏行
名古屋代表	寺沢大樹／平井秀佳／河辺靖直／二笠裕司
福岡代表	黒木浩之／浦越健太／小宮浩敬／内田健史
大阪代表	松永敏宏／中島龍明／青山真彦／藤原義則／土師邦裕／渡邊晋一郎／上田浩昭／海野真太



↓各地区のミス・コルタナを決めるコンテストも同時開催。華やかな一時。

↑会場では発売まえのソフトも含めた多数のXboxタイトルが体験できた。

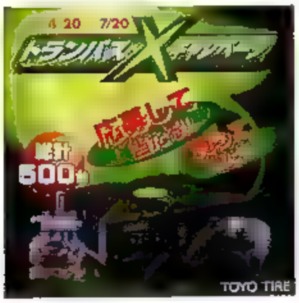


↑大阪会場の様子。駅の真ん前ということもあり、一般ギャラリーも多数。

CAMPAIGN トランパスでXboxをゲット!!

東洋ゴム工業では、ミニバン専用タイヤトランパスのキャンペーンとして、"トランパスXキャンペーン"を実施中だ。これは、クイズに答えて応募するだけでXbox本体と『Project Gotham World Street Racer』がセットで100名にプレゼントされるというもの。

さらに、キャンペーン期間中にトランパスシリーズを1セット4本購入した方には、キャンペーン専用応募はがきを店頭にて配布。応募すると合計400名に本体＆ソフトがセットでもらえちゃうのだ。キャンペーンは7月20日（土）まで実施中。



←このチャンスを逃す手はないぞ!!

応募要項

クイズ内容
ミニバン専用タイヤは"トランOX"

応募期間　7月20日（土）まで
あて先　http://www.toyo-tire.com
〒119-0366
東京都新宿区郵便局留
TOYO TIRE「トランパスXキャンペーン」事務局
問合せ先　03・3320・7361
（「トランパスXboxキャンペーン」事務局）

TOPIC パイオニアからXboxにマッチした5.1chサラウンドシステム新発売!!

パイオニアが、Xboxのデザインにあわせた5.1chシステム"HTP-G100"を6月下旬に発売すると発表したぞ。価格はオープンプライス、店頭価格は6万円程度になりそうだ。HTP-G100は、5.1chスピーカーセットと、AVアンプを組み合わせた製品。パイオニアは「マイクロソフトとコラボレーションを図り、ブラックデザインを基調として、Xboxカラーのグリーンラインを入れるなどデザイン的な一体感を出した」としている。AVアンプには、5.1chゲームに対応した"ゲームモード"や深夜でも楽しめる"ヘッドホンサラウンドモード"など、多彩なモードを備えている。

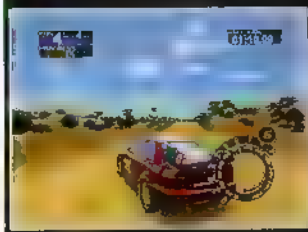


↑黒を基調としたデザイン。付属リモコンでオプションのDVD再生キットの操作可能。

Xbox〇〇〇〇

体験版 ラリースポーツ・チャレンジ 30名様にプレゼント!!

マイクロソフトが贈る、本格ラリーゲーム『ラリースポーツ・チャレンジ』。いよいよ6月13日に発売となる期待作の体験版を、急遽30名様にプレゼントしちゃいます。アイスバーン、砂漠、ヒルクライムなどバリエーションに富んだコースと、世界のラリーカーの名車29車種が登場するこのタイトル。この美しさを体験してみたい人は応募せよ！



ラリースポーツ・チャレンジ
マイクロソフト
6月13日発売予定
6800円（税別）



締切 ▶▶ 6月10日（月）必着

応募券をアンケートハガキに貼って応募して下さい。



News Close-up

お客さんへのきめ細かいサービスを約束する"ゲムリエ"という資格とは？

[illegible]

ゲームの広範囲な知識で深いサービスができれば

"ゲムリエ"というのは、ゲームに対する深い知識を持った者に与えられる資格のこと。この9月からウエブ上にて1回目の試験が行われ、成績優秀者には"ゲムリエ"の認定書とIDが与えられるのだ。

そもそも向井氏が"ゲムリエ"を始めるにいたったのは、ゲームショップの利用者に対するサービスへの危機感からだという。

「昨今のゲーム事情というのは、ネットワークもあれば、携帯に代表されるモバイルもあるわけで、プラットフォームも広がってきているように思います。それに連れて利用者がシニア層に拡大したり、新規ユーザーが増えたりと、幅広い層に訴求してきているわけです。ところが、肝心のゲーム売り場はマニア主導のままなわけです。売り場に行っても知っている人しか相手にされないし、知らない人は何を買ったらいいかという、判断の材料すら与えられない。

それでは、ということで店員に聞いても、売り場の人にもわからないことが多い。初心者にとっては、ゲームというのは非常に間口が狭くなっているように思います」

そこで考えついたのが"ゲムリエ"というわけだ。"ゲムリエ"という、いわばアドバイザーが店頭に立つことによって、初心者に対するきめ細かいサービスも可能になる。

「一般のゲームショップはもとより、コンビニなどに"ゲムリエ"を配するだけで、かなり効果はあるのではないでしょうか。たとえば、Xboxなどが発売されたときに、キャンペーンなどを行ったときでも、"ゲムリエ"がいさえすれば、しっかりとした説明ができるわけです。ワインのソムリエのように、広範囲な知識で深いアドバイスができるようになれれば理想ですね」

とはいえ、それだけ広範囲な知識ともなると、1回の試験ですべてをフォローするのは不可能だ。

「たしかに"ゲムリエ"というのは資格をとれはそれで十分、というわけではなくて、以後の勉強が不可欠になると思います。じつは我々も日本ゲムリエ協会の設立を予定しておりまして、将来的には会員相互の勉強会のようなものも開ければと思っています」

薦められないソフトがあれば、はっきりと伝え、逆にすばらしいソフトがあれば、どんなに知名度の低いソフトでもしっかりと薦めていく。"ゲムリエ"が登場すれば、ゲームファンにはかなりありがたい存在になるのではないだろうか。

そんな"ゲムリエ"に興味のある方は、9月上旬の1回目の試験をお待ちいただきたい。3800円の試験料は必要になるが、老若男女わけ隔てなく受験することができる。出題はソフト、ハード、周辺機器、トレンド、雑学などから50問。一定以上の成績を修めれば、合格となる。試験は現状年2回を予定しているとのことだ。以下にサンプル問題を掲載しておいたので、気になる方はお試しあれ。



向井 弘人氏
サファリドットコム株式会社
代表取締役社長/C.E.O.

▶▶▶http://www.cerfari.com/

問題1（カテゴリー：ハード）

ゲーム機本体の購入のみで、DVDプレイヤーとして機能するものについて、正しい組み合わせを選択してください。なお、以下、解答は、左からA～Eを順に表すものとし、機能する場合は○。機能しない場合は×を表すものとします。

A) Playstation 2
B) ニンテンドーゲームキューブ
C) Xbox
D) WonderSwan
E) Q

選択肢
1.○×○××
2.○××○
3.○○○××
4.○×××○
5.○××××

問題2（カテゴリー：ソフト）

ディズニーの著名キャラクター、ミッキーマウスが登場するゲームソフトで、5月20日現在、当該ソフトが発売されたプラットフォーム（ゲーム機）の正しい組み合わせを選択してください。なお、以下、解答は、左からA～Gを順に表すものとし、発売された場合は○。発売されていない場合は×を表すものとします。

A) Playstation 2
B) ニンテンドーゲームキューブ
C) Dreamcast
D) Xbox
E) PlayStation
F) GAME BOY ADVANCE
G) WonderSwan

選択肢
1.×○○××○×
2.○○××○○×
3.×○××○○×
4.××○×○××
5.○×××○××

問題3（カテゴリー：トレンド）

2002年4月上旬までに、Xbox対応ソフトで、海外も含め100万本以上の売上を記録・達成したタイトルを選択してください。

選択肢
1.HALO
2.ESPN NBA 2 night 2002
3.F1 2002
4.Ultimate Fighting Championship 2 TAPOUT
5.まだ、そのようなタイトルはない

お題 あなたの好きなメーカーは？

アンケートはがきの結果から、読者の皆様のご意見を紹介しちゃおうというコーナー。今回のお題は"あなたの好きなゲームメーカーは？"。

はてさて、気になる1位は、当然というべきか、納得というべきかセガ。もっとも、この数字はスマイルビット（16票）、ソニックチーム（5票）、ヒットメーカー（5票）などを含めて集計した数字なので、実際のところはセガグループ、と言ったほうが適切かもしれない。いずれにしても、大いなる開発力が評価されての1位となった。

隠れ1位とでも言うべきなのが、2位に入ったカプコン。セガ分社各社に伍してこの数字を記録したのは立派。ユーザー第一のゲームを作り続けるのが、高い評価を得たゆえんだろうか。Xboxで今後さらなる活躍を期待したいメーカーだ。

3位に入ったのは意外にも（？）スクウェア。現状スクウェアがXboxに参入していないことを考え合わせると、ユーザーの方のXbox参入への期待値がここまで順位を押し上げたと言えそうだ。そして、ある意味同じ期待値から、エニックスが8位に食い込んでいる。

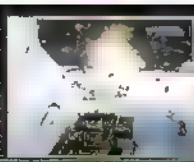
さて、注目のマイクロソフトは6位。プラットフォームホルダーとしてのこの順位は微妙なところだが、マイクロソフトの躍進がXboxの命運を握っていると言っていいだけに、今後は、ユーザーの人気を押し上げるようなマイクロソフトタイトルに大いに期待したいところ。

順位	メーカー名	得票数
1	セガ（関連分社含む）	405
2	カプコン	379
3	スクウェア	235
4	ナムコ	233
5	コナミ	230
6	マイクロソフト	164
7	テクモ	150
8	エニックス	108
9	コーエー	87
10	任天堂	74
11	ソニー・コンピュータエンタテインメント	52
12	アトラス	41
12	フロム・ソフトウェア	41
14	バンダイ	33
15	バンプレスト	22
16	チュンソフト	16
17	ゲームアーツ	14
18	キッド	12
19	アクアプラス	10
19	SNK	10
19	サクセス	10

※本誌5月号のアンケートはがきの結果をもとに集計しました。

サンプル問題の答え　問題1=4　問題2=5　問題3=1

Xboxソフト売上ランキング TOP10



USで大ヒットした「HALO」が1位を獲得。[illegible]

[illegible]	[illegible]	タイトル名	メーカー名	発売日	[illegible]	[illegible]
1	—	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	4月25日	48,777本	48,777本
2	2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	8,117本	134,009本
3	—	Ultimate Fighting Championship 2TAP OUT	カプコン	4月18日	6,754本	6,754本
4	—	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ スクウェア	5月2日	5,321本	5,321本
5	—	ミスト III：エグザイル	メディアクエスト	5月2日	4,785本	4,785本
6	1	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日	3,681本	20,572本
7	4	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2月22日	3,218本	33,606本
8	5	幻魔 鬼武者	カプコン	2月22日	2,625本	37,459本
9	—	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4月4日	2,434本	4,303本
10	3	式神の城	メディアクエスト	3月14日	1,500本	25,001本

集計期間　4月15日~5月19日
※このランキングはファミ通TOP30の新作データ協力店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	Ultimate Fighting Championship 2TAP OUT	カプコン	4,071
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,567
3	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	1,180
4	ガンヴァルキリー	セガ	887
5	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	721

2週目Best5

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	31,041
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,139
3	Ultimate Fighting Championship 2TAP OUT	カプコン	1,027
3	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	890
5	幻魔 鬼武者	カプコン	822

3週目Best5 集計期間 4月29日~5月5日

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	9,462
2	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ スクウェア	3,119
3	ミストIII：エグザイル	メディアクエスト	3,117
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,577
5	ガンヴァルキリー	セガ	1,236

4週目Best5

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	5,833
2	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ スクウェア	1,328
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	961
4	ミストIII エグザイル	メディアクエスト	729
5	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	597

5週目Best5

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	2,441
2	ミストIII：エグザイル	メディアクエスト	939
3	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ スクウェア	976
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	853
5	Ultimate Fighting Championship 2TAP OUT	カプコン	626

ハード販売台数

- 4月15日~4月21日　3286台
- 4月22日~4月28日　5112台
- 4月29日~5月 5日　3326台
- 5月 6日~5月12日　1872台
- 5月13日~5月19日　834台

推定累計販売台数
▶▶▶ 210242台

Xbox読者期待のランキング TOP10

全体的に比較的変動の少なかった今月のランキング。[illegible]「CRAZY TAXI 3」だった。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	7月25日	42.0
[illegible]	[illegible]	ソウルキャリバー2	ナムコ	2003年3月	35.6
[illegible]	[illegible]	真・女神転生 NINE	アトラス	未定	32.8
[illegible]	[illegible]	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	31.0
[illegible]	[illegible]	鉄騎	カプコン	今夏	25.9
[illegible]	[illegible]	叢－MURAKUMO－	フロム・ソフトウェア	7月25日	24.7
[illegible]	[illegible]	リッジレーサー最新作	ナムコ	2003年1月	24.7
[illegible]	[illegible]	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年	23.0
[illegible]	[illegible]	格闘超人	マイクロソフト	今夏	20.7
[illegible]	[illegible]	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	2002年	17.8

※本誌6月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間　4月30日~5月10日）
支持率の数字はパーセントです。

ランキング番外編　日本で売れてる海外Xboxタイトルは？

今号はちょっと趣向を変えて、日本国内で輸入販売されている海外Xboxタイトルの売上をチェック。日本人にとって人気のある海外タイトルはどんなゲームなのか、秋葉原はメッセサンオーカオス館の協力のもと同店の売上ベスト10を聞いてみたぞ。





◀1位の「Spider-Man」は、日本での映画公開とタイミングがバッチリ合い、ダントツの人気ぶりです！ 個人的なオススメは「007」。「HALO」をやって、この手のFPSにハマってしまった人は絶対プレイすべきタイトルですョ！（コメント　カオス館 太田氏）

順位	タイトル	メーカー名
1	Spider-Man	ACTIVISION
2	Gauntlet Dark Legacy	MIDWAY
3	HALO（HALO）	MICROSOFT（マイクロソフト）
4	Max Payne	ROCKSTAR GAMES
5	WWF RAW	THQ
6	Crash Bandicoot The Wrath of Cortex	UNIVERSAL INTERACTIVE
7	007 Agent Under Fire	ELECTRONIC ARTS
8	Circus Maximus - Chariot Wars	ENCORE
9	Pirates: The Legend of Black Kat	ELECTRONIC ARTS
10	2002 FIFA World Cup（2002 FIFAワールドカップ）	ELECTRONIC ARTS（エレクトロニック・アーツ・スクウェア）

※日本語版の発売予定のあるタイトルは、カッコ内にて日本版タイトルおよびメーカー名を表記しています。
●協力　秋葉原メッセサンオーカオス館　HPはコチラ！▶▶ http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

5月30日～6月20日



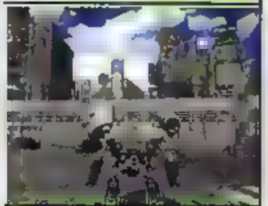
新作ゲームクロスレビュー

6月13日 ラリースポーツ・チャレンジ



クラッシュのダメージ、走行中の泥跳ねなどもリアルに再現。悪路や雪道、砂漠などバリエーションに富んだ多彩なコースも美しく描かれている。クルマも実際のラリーカーの名車29車種が登場する。

6月20日 ファントムクラッシュ



環境破壊により、首都としての機能を失った近未来の東京を舞台にした3Dアクションシューティング。プレイヤーは、スクービーという高機動型陸戦兵器を操り、戦いを勝ち抜くのだ。カスタマイズなどの要素も充実。

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え



値下げ、E3での発表など目まぐるしい環境のなか、ふと考えるとXboxとマイクロソフトの成長は新規参入なのに、たとえば最初のプレイステーションでSCEが参入した当初と比べてもすごい速度で進化している。期待したい。ゲーム博物館設立委員会長(自称)兼、本誌編集長。

ラリースポーツ・チャレンジ：現在世界最高のラリーゲームであり、Xboxでなければ不可能と自信を持って断言。スピード感とその恐怖を体感でき、ドリフト感覚は名作「セガラリー」を彷彿させる。遠景から観る峠のリプレイは、何度観ても飽きない美しさ。終盤の難易度はかなりのものだが「Gotham」よりは低め。

ファントムクラッシュ：必見のカッコいいオープニング、独特の世界観、自由度の高く細かなロボットのセッティング、それでいて簡単な操作などが魅力だ。『攻殻機動隊』や『パトレイバー』好きはぜヒみてほしい設定とデザイン。ネーム入力の記号文字や文字のふり仮名など、随所に作り手のこだわりを感じる。

今月はこれを買え：『ラリー』は難しいが終盤までは誰でも楽しく進める。とにかく美しい。『ファントム』も職人肌の良作。時間さえ許せば最後の追い込みで一気に完成度を上げる実力はさすが元気。『マッドダッシュ』『ピストロ』も十分水準以上、斬新な部分もけっこうある。



パソコン誌やゲーム誌の編集者を経てライターになるも、おりからの不況でサラリーマンに転職した兼業ゲームライター。先日行われた横浜×阪神戦でタイガースの強さとファンのフィーバーぶりにやられ、今年より阪神ファンとなった33歳。最近フラワーロックを購入(笑)。

ラリースポーツ・チャレンジ：車種が多くてすべて実名だし、コンディションが違うバラエティーに富んだコースが満載で、やり応え満点ですな。難易度はやや高めに感じる無免許のオレでも比較的簡単な操作で遊べるのはポイント高し。車の挙動のリアルさとガケから落ちた瞬間のサスペンス(涙)は特筆モノかと。

ファントムクラッシュ：クールなオープニングムービーでやる気がヒートアップ！でもアニメ調の歌で一気にクールダウン(涙)。世界観の見せかたやキャラのセリフなど、こだわりを感じます。戦闘中の操作は複雑ながらコントローラーにフィットしてて興奮モノ。意外と戦略的な点もナイス。元気さんらしい秀作！

今月はこれを買え：今月は思い切ってどっちも買うでしょ！　今回は本数も少ないしジャンルも違うし、ついでに本体もお買い求めやすくなるし、つべこべ言わずにまとめて買っちゃう！　それがゲーム道！　とくに『ファントム～』はヤバイっすわ。ビバ・光学迷彩！



プチ宣伝！　アメリカで5月末に行われた世界最大のゲームショー"E3"。そんなビッグイベントを映像でお届けする「ファミ通DVD E3特報 ゲーム映像カタログ～」(6月21日発売予定)の制作に関わってます！　ぜひ買ってね！「GameWaveDVD」もよろしく！

ラリースポーツ・チャレンジ：シミュレーターらしいリアルさとアーケードらしい遊びやすさをうまく兼ね備えている。非常に美しいグラフィックで表現された大自然、本物にそっくりのラリーカーや数々の細かい演出、反応のパーフェクトな操作性、なにもかも気持ちイイ！このゲームの展開の軸となっているキャリアモードは必プレイ。

ファントムクラッシュ：まず、このゲームのオープニングムービーはスゴイ！　絶対観るだけの価値があると思う。あとは多彩な曲のあるBGMもかなりナイス。自分だけのスクービーをカスタマイズできるシステムは楽しい。4人まで同時プレイが可能なVSモードも魅力的。戦闘部分は爽快感と臨場感があまりないのは残念だが。

今月はこれを買え：今月は『ラリースポーツ・チャレンジ』を購入しよう。少々気になる部分はあるが、すごく楽しいレースゲームだと思う。長時間遊べるし。技術的な視点から見ればXboxのパワーをうまく利用しているし、ラリーの世界を再現することに大成功している。



非営利ゲーム戦士団体UGS所属の文章&漫画書きです。先日ゲーセンで「怒首領蜂大往生」をプレイしたのですが、すごい速度で容赦なく降り注ぐ敵弾を前にあっさり全滅。シューティングゲーマーとしての"旬"は過ぎた？　否そんな筈は…と自問しつつ18禁ソフトに傾倒中

ラリースポーツ・チャレンジ：山岳コースでふと車を止めてみる。お～草木が風で微かになびいている……といった具合に背景は見どころだらけ。これでラリーゲームじゃなければ……と言ったらレビュアー失格？(笑)　タイトなコースデザイン、けれんみ皆無のコースアウト処理はゲームの性質上やむを得なしか。

ファントムクラッシュ："近未来"、"ロボの操縦とカスタマイズ"などのキーワードにビビる必要なし。緩いゲーマーでもそれなりの小目的を持って長期間楽しめるゲームデザインだから、接待用にもフル活用できます。闇雲に収録されているBGM(テクノ系メイン)はインディーズCD視聴コーナー感覚で堪能！

今月はこれを買え：シビアに見ようと思えばいくらでも不備な点を指摘できる「ファントムクラッシュ」に、なぜか心惹かれました。"勝ち逃げ上等"の大らかなゲームルール(※ひとり用)がいいのかなぁ。一方の「ラリスポ」は、とことん優等生的な作りです。

TOTAL POINT

	ラリースポーツ・チャレンジ	ファントムクラッシュ
TOTAL POINT	34	32

5月30日

マッドダッシュ レーシング



ユニークなキャラクターたちが楽しく走るレースゲーム。コース上にはさまざまなトラップや障害が用意され、ダッシュやジャンプなど多彩なアクションを駆使していかに早くゴールするかを競うのだ。

コミカルなデザインのためあまり気づかれていないが、Xboxならではの表現がステージ随所で使用されており技術的にもスゴい。キャラが足で走る「マリオカート」タイプだが、じつは単純に走るだけではないのもミソ。Xboxではまだ少ない、ファミリーで楽しめる隠れた良作アクション。

Xbox界の"バン●ィクー"を狙っている雰囲気が漂いますな。コースもキャラも多彩ですが、プレイ感が変わり映えしないかなーと。むしろ綱ぶらさがり移動や水泳時に変化する操作方法に障害物競走のおもしろみを感じたり。アイテムを意識しないでも勝てる点はオレ的にプラスです。

コミカルなキャラクターを使った激走系アクションレーシング。4人までの同時対戦が可能。ステージごとに多彩な仕掛けがあって、カラフルな背景が細かく作り込まれている。しかしコースはみんなけっこう似ていて飽きやすい。敵のAIはイマイチだし、音楽は映像にフィットしない。

映像的、構造的に精密に作り込まれたフィールドを1秒でも早く駆け抜けるのが目的という高級料理の早食い大会的内容。プレイしたのは海外版なので細かい部分の変更はあるかもしれないけど、息詰まる接戦を"させられている"感は健在のはず。ゲーム世界の雰囲気は好みです。

26

5月号掲載

5月30日

プチコプター



ミニチュアヘリコプターを操縦して、部屋の中を飛び回るアドベンチャーゲーム。ミニゲーム満載の"チャレンジモード"と100個の星を集める"アドベンチャーモード"のふたつのモードが用意されているのだ。

Xboxの2本のアナログスティックはラジコンのプロポ感覚に近く、難しいのだが雰囲気はよく出ている。地味でXboxである必然性は少ないかもしれないし、万人向けでもないが、ぼくにはけっこう楽しめた。ヘリコプターやラジコンのシミュレーターに興味のある人ならば十分にオススメ。

グハッ！　難しいというよりむしろ無理(涙)、ぐらいの激鬼操作に、ちょっとずつ慣れてる自分がいました。丁寧さに欠ける部分も、随所に見えるこだわりと家内制手工業的ムードで気になりません。チャレンジモードのステップアップ具合が、本作のキモですな。ああ、クセになりそう。

遠近感の表現やカメラワークや操作などに問題が多少あるがミニチュアラジコンヘリを操作すること自体はよく再現されていて遊べる。しかしゲームを盛り上げる楽しい要素の不足が気になる。家の中という舞台も飽きやすいし。バリエーションのある豊かな背景があればと思うけどなぁ。

スティックの繊細な入力調整が要求される、超アナログなヘリ操作そのものは、コツがつかめてくるとガゼン楽しい。これでフィールドの各種ギミックにもう少し"雑気"が宿っていればプレイモチベーションはもっと上がるのに……と感じてしまうのは、ゲーム畑の人間の悪い癖か。

28

5月号掲載

6月13日

ビストロ・きゅーぴっと



5800円(ときどきレシピBOX9800円)

ヨーロッパを思わせる架空の世界を舞台に、レストラン経営と女の子たちとの恋愛を同時に進めていくという、一風変わったシミュレーションゲーム。来店者の評判を集め卒業試験の結果を出そう。

オープニングアニメや歌、声優陣と、なかなか豪華な作りに正直驚いた。ゲームも「プリンセスメーカー」などの流れを汲むオーソドックスなタイプとはいえ、丁寧に作られている。設定やストーリーも無理がなく、ロードも一瞬。すでにピンときている人なら問題ないのでは。

いきなり感じた不思議な気恥ずかしさはキャラと声優のギャップが原因か？　恋と料理と冒険の組み合わせに若干の違和感を覚えたのはオレが若くないからですなぁ(涙)。"イギリス料理"なんてマニアックな言葉も登場しますが、テンポがよくて自由度も高い点は好印象です。

最初に登場する2名の喋りに引く。……世の殿方はこのようなゲームを？　実際遊んでみたらお店の経営とか改装とかフツーに楽しいので偏見も多少消えました。多少。コノ系にはうといので、外出しても女の子にはほとんど会えず……。次回(あれば)リベンジをさいとうりか(イラストレーター)

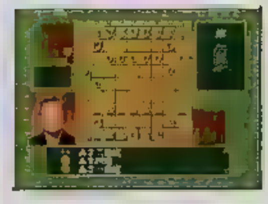
何はともあれ入れ込めるヒロインがいるかがカギ。見慣れない料理・レストラン経営要素はすぐ馴染めます。会話テキストに難ありですが、不自然なまでに豪華な女性声優陣の表現力でカバーされています。小林由美子、茂呂田かおるの名に覚えがある人は無条件購入の方向で(笑)。

28

Vol.2掲載

その他の発売された ゲーム

米長邦雄の将棋セミナー



サクセスが放つセミナーシリーズ。将棋ソフトの講師役には人気棋士、米長邦雄永世棋聖を起用。"将棋講座"モードでは、米長氏みずからが将棋のレクチャーをしてくれる。このモードは氏が執筆した著書がもとになっているので、初心者でも楽しみながら将棋の世界に入っていけるぞ。CPUの思考ルーチンも充実。初心者から最強まで5段階のレベルがある"対局室"では、"最強レベル"で永世棋聖・米長氏を模した思考ルーチンと対戦が可能だ。"将棋講座"では、習熟度に応じて段級位の認定もあり、日本将棋連盟に登録(有料)すれば正式免状も取得可能だ。

■6月13日　■サクセス
■テーブル　■5800円

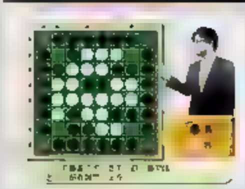
梅沢由香里の囲碁セミナー



週刊少年ジャンプ(集英社刊)で好評連載中の人気マンガ「ヒカルの碁」監修でおなじみの梅沢由香里四段による囲碁セミナー付きゲーム。難しいと思われがちな囲碁を、ムービーなどを使って初心者にもわかりやすく説明してくれるぞ。"対局モード"では、プレイヤーの実力に応じた5つのレベルから対局の設定が可能。これから囲碁を始めたいという初心者ユーザーのために、"基礎講座"では梅沢四段みずから"碁盤と碁石"の説明から基本的な戦法まで、きめ細かく説明してくれる。"指導対局"では、プレイヤーの打ち手に対して、善し悪しから指導してくれるのだ。

■6月13日　■サクセス
■テーブル　■5800円

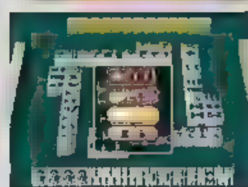
中島哲也のオセロセミナー



シンプルなゲームながら奥が深いオセロゲーム。誰でもが楽しめるこのボードゲームがXboxに登場。オセロ名人・中島哲也氏の全面協力により、中級者を目指すプレイヤーにとっては腕を上げるのに適した内容になっているのだ。中島氏のレクチャーによる"講義モード"では、プレイヤーの実際の打ちかたに対して、中島氏からのアドバイスを受けることができる。"対局"では、使用する盤面を八角形の88オセロやひと回り大きいグランドオセロにしたり、条件などを自由に設定することが可能だぞ。さらに、対人戦の続きをCPUに引き継いでもらうなんてことも可能だ。

■6月13日　■サクセス
■テーブル　■5800円

高橋純子の麻雀セミナー



プロ雀士・高橋純子氏による本格的麻雀ゲーム。基本は、"麻雀講座"と"対局室"により構成されている。実写ムービーによって、よりわかりやすい解説の"麻雀講座"では、"初級編"、"中級編"、"上級編"の3種類を用意している。これで、麻雀の基礎から高度な対戦テクニックまで楽しく学ぶことができるのだ。段階を踏んで学習できるので、初心者にはとくにうれしい作りになっているぞ。実際に対局を楽しむ"対局室"では、"西入"や"ウマ"といった30種類以上のルール設定も可能になっている。詳細な対戦記録なども確認できるのがうれしい。

■6月13日　■サクセス
■テーブル　■5800円

※このページの3タイトルは、レビュー後発売が延びたため今号では掲載時のまま再度掲載しております。

SCOOP!

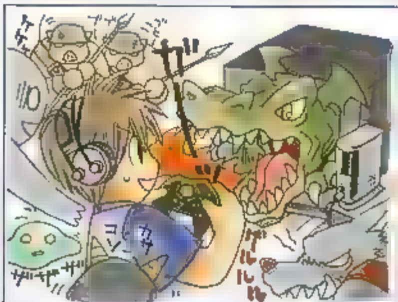
パイオニアから世界初!!

ドルビーヘッドホン搭載 コードレスデジタルヘッドホン発売決定!!



年間50万台を越える市場規模に成長し、本誌読者アンケートでも50パーセント以上が購入を検討している5.1chサラウンドシステム。ただ、自宅で体験するには、5.1ch対応のAVアンプや6つのスピーカーが必要で、大きな音を出すには、ご近所迷惑も気にしなければならなかった。そんな中、パイオニアからドルビーの新技術を採用したコードレスヘッドホンが7月に発売されると発表されたのだ。このドルビー5.1chを体験できる画期的な商品の登場は、Xboxで5.1chサラウンド対応のゲームを遊びたくても、環境面であきらめていた人には朗報だよね。そこで今回は、この商品を詳しく紹介するぞ!

5月13日に発表された、7月発売予定の画期的な商品とは?





↑➡ヘッドホンだけで5.1chサラウンドを体験可能。部屋などの環境にも左右されないのだ

"ドルビーヘッドホン"の搭載により ヘッドホンで、5.1chサラウンドを再生

ドルビーの新技術とは、ふつうのヘッドホンで、5.1chを再生することができる"ドルビーヘッドホン"。ふたつのスピーカーだけでサラウンド効果を再生できるすごいシステムなのだ。いままでは、高額なAVアンプなどにしか搭載されていなかったこの技術を世界で初めて(※1)採用したデジタルコードレスヘッドホンが、このSE-DIR1000Cだぞ。東北パイオニアとドルビー社の協力のもと、ついに一般家庭にお手ごろな価格で登場することになったのだ。気になる発売時期は、7月上旬発売予定とのこと。お値段は、オープン価格だが実売価格で50000円程度になりそうだ。早く聴いてみたいでしょ?

マイクロソフト5.1ch担当 体験コメント これがヘッドホンだとは驚きです



マイクロソフト Xbox事業部
アドバンスドテクノロジーグループ
リサーチ&テクニカルサポートチーム
穐山 賢一 氏

マイクロソフトで、各メーカーさんとXboxの5.1ch関連の推進、サポートを行っている穐山氏に実際にこのヘッドホンを使用して「HALO」をプレイしていただき、お話を聞いてきたので紹介

――体験した感想はいかがですか?

穐山 スゴイ製品だと思いますね。ドルビーデジタル5.1chが、これを使うことで狭い部屋でも、広い部屋に5.1chのホームシアターを設置したのと同様の臨場感を得られるというのは、すごいことだと思います。

『HALO』をプレイして感じたんですが、ヘッドホンの音質もよく仕上がっていますし、爆発音なども、左右だけでなく上下や前後にも拡がっているのがよくわかります。これがヘッドホンだとは、驚きです。実際にスタジオで使うようなプロセッサーで対応機種が発売されていますが、それだと20~30万円もしますから。この商品なら家庭用で、汎用的な商品ですので、一般のゲームユーザーでも購入しやすいですね。

――5.1chシステムの導入としては、かなり実用的ですよね?

穐山 接続も光ケーブル1本でできます。さらにコードレスですから、音に対して、自分がプレイする場所も自由なので、通常のスピーカーを設置するホームシアターとは、また違った音の聞こえかたもして、体感が違うところもあるのではないでしょうか。

――Xboxで、音の臨場感のあるゲームが増えてくると思うのですが?

穐山 そうですね。通常のゲームであったものと、映画のようなシーンの見せかたというものが融合してくると思います。そうすることによって新しいゲームが出てきて、こういった5.1chが体験できる商品が普及してくれると我々もうれしいです。あとは、この商品に関して



いえば、5.1chのスピーカーを並べたのと同じように鳴っていますから、Xboxには向いているかもしれませんね。ひとり暮らしの狭い部屋でも、6本のスピーカーを使う本格的な5.1chのシステムを置くことなく、この商品だけで体感できますから。こういってしまうと大げさかもしれませんが、非の打ちどころがない、いい商品だと思いますね。

開発者緊急インタビュー



澤田嘉夫 氏
東北パイオニア スピーカー事業部
第4技術部 部長



兼子 考 氏
東北パイオニア スピーカー事業部
第4技術部 商品企画課 主事

―― ドルビーヘッドホンとは？

澤田　簡単にいえば、ヘットホンのふたつのスピーカーだけで5.1chを聞かせるように、前後左右から音が聞こえるように再生するシステムです。

兼子　技術的に5.1chある部屋をシミュレーションしているんですよ。それによって、どのような場所でも、6本のスピーカーを置いてあるかのようなサウンドを再現できるんですね。

澤田　5.1chサラウンドは、スピーカーが6本ある状態で聞くと思います。そのような状態で耳に入る音がどういうものなのか、シミュレーションをあわせてやっているんですね。

ヘッドホンでは通常、頭の中で音が聞こえる頭内定位という現象が起きてしまうんですが、頭外定位という頭の外で聞かせるにはどうしたらいいのかという研究を5年ほどしていたところ、ドルビーヘッドホンに出会えたことで、頭外定位、音の広がりができるということで開発することができたのがこの商品なんです。

――なるほど、画期的な商品ですね。

澤田　この商品は、通常のヘッドホンを接続していただいても5.1chを再生することが可能ですし、増設用のコードレスヘッドホンを購入して複数の人が聞くことも可能です。

兼子　サラウンド効果が出るように、チューニングをしています。みなさんが活用されるであろうゲームのサラウンドでも、臨場感を十分味わっていただけると思います。

澤田　コードの煩わしさをなくすためにコードレスにしたんですが、通常のアナログ伝送では、ノイズが出てしまい音声を十分に伝達できないためにデジタルを採用したんです。

兼子　性能の追求、ヘッドホンスタンドや充電などの使いやすさ、かけごこちといった3つの特徴があります。7月発売予定ですので、ぜひお店で体験してみてください。



デジタル コードレス サラウンド ヘッドホン SE-DIR1000C

▶ **ヘッドホン部**
形式　オープンエアーダイナミック
再生周波数帯域　10～24,000Hz
重量　約360グラム（電池含まず）
電源　DC2.4V（充電式ニッケル水素電池×2）または、
　　　DC3V（単3乾電池×2）
連続使用時間　約20時間（付属充電式ニッケル水素電池フル充電時）

▶ **本体（トランスミッター）部**
再生可能フォーマット　ドルビー デジタル（サラウンドEXを含む）、ドルビー サラウンド、DTS（DTS-ES含む）、PCM（Fs＝44.1KHz、48kHz）
入力端子　光デジタル入力（角型）×1、アナログ入力（RCA端子L/R）×1
電源　DC12V 800mA（付属ACアダプター使用）
外形寸法　87（幅）×221（高さ）×152（奥行き）mm
伝送方式　デジタル赤外線伝送
赤外線到達距離　正面約10m

▶ **付属品**　ACアダプター、光デジタルケーブル（光角型1.5m）、充電用ケーブル（1m）、専用充電式ニッケル水素電池×2、ヘッドホンスタンド、取扱説明書、保証書

▶ **価格**　オープン価格



←まさに、仕事を忘れて遊んでしまいたくなる商品だったのだ。

この商品がどんなにスゴイといわれても、「実施に聴いてみなけりゃわからない」。と、編集部コブラ小林がパイオニアに直撃し、実際に体験させてもらった。その感想は素直に「すごくいい」。この商品、ノイズまったくなし。大きいかなと思ったヘッドホンのかけ心地も最高。5.1chのサラウンドの臨場感は超最高。文句のつけようがないのだ。Xboxとなら、Xbox拡張AVパックと商品に付属の光ケーブルでつなぐだけ。もちろんほかのゲームマシンだってつないでサラウンド体験できる優れものなのだ。

ドルビー社に聞く ドルビーヘッドホンとは？

ドルビーラボラトリーズ
インターナショナルインク 日本支社
松浦 亮 氏

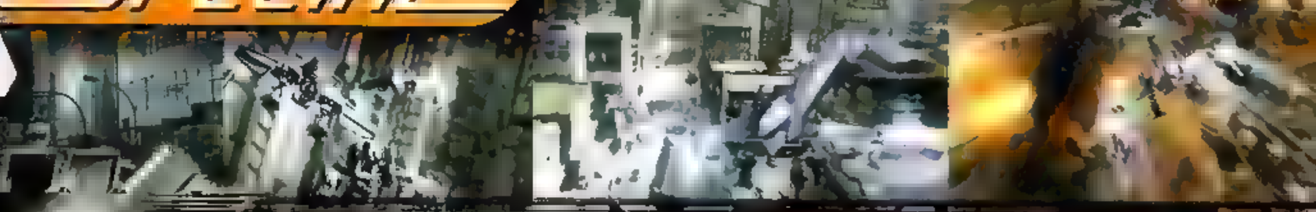


このマークがドルビーヘッドホン

ドルビーヘッドホンをシンプルに解説すると「ふつうのステレオヘッドホンで5.1chサラウンドを楽しむことのできる技術」となります。ふつうのヘッドホンで、Xboxで5.1ch対応ソフトを5.1chスピーカーシステムで聞いているのと同じように聞くことができるということです。恐らく同様の状況を5.1chスピーカーシステムで行おうとすれば、住宅環境に恵まれている人でなければ苦情がきてしまうかもしれません。しかし、ドルビーヘッドホンなら気兼ねなく大音量で楽しめ、ゲーム（のみならず映画もですか）への没入感は確実に次元が変わるはずです。

ドルビーヘッドホンはスピーカーから出た音の伝播のメカニズムと、脳の知覚のメカニズムを高度にシミュレーションしたバーチャル音声処理技術で、直接音と反射音をヘッドホン内部のスピーカーユニットに送り込むことができます。だから、ボーカルが頭の中で歌を唄うようなことはなく、ごく自然に自分の前に定位してくれる、というわけです。ゲームやDVDをヘッドホンで聞いてみたことがありますか？　凝った音響効果であればあるほど、「頭の中は音の洪水」という状況になり、それを数時間続けるわけですから、これは辛い。没入感は高くても疲労感も相当のものです。ドルビーヘッドホンなら、音は頭の外にある自然な聞こえかたですから、疲労感は小さいんです。

昨年から一部のAVアンプにドルビーヘッドホンが搭載されはじめましたが、まだ高額な商品です。しかし、今回さまざまな点で、市場を刺激すると見ています。ユーザーはいままで持っている製品を買い換える必要もなく、比較的購入しやすい価格だからです。住宅事情や、ゲームや映画などはとかく深夜に楽しまれることが多いという日本の状況を見れば、ドルビーヘッドホンが皆様に受け入れられるのにそう時間はかからないと、確信しています。



Opening Movie 壮美麗な高層ビル群を、ハイスピードで駆け抜けていくA.R.K.！Xboxだからできる「叢」オープニングムービーをしっかりと目に焼き付けろ！

叢 MURAKUMO

理想都市オリヴァーポートを超高機動メカで駆け抜けろ！

フロム・ソフトウェア参入第一弾ソフト「叢-MURAKUMO-」は、高機動メカA.R.K.が飛び交うハイスピードチェイスアクションだ！今回は「叢」世界の歴史から、ゲーム開始までを公開するぞ！



↑水面を飛行し、追撃を図るA.R.K.登場！今回は主力A.R.K.の画像が満載だ！

HISTORY OF MURAKUMO

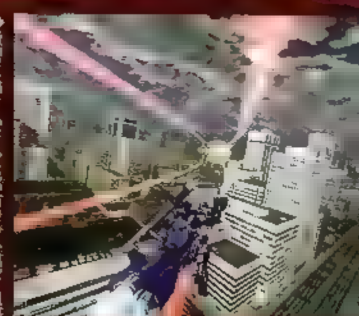
年号	歴史	登場人物行動 、 はその当時の年齢。
1999年	SPS計画用の宇宙作業用A.R.K 完成。	
	～宇宙開発時代～　ルグナル社の急成長	
2010年	中東紛争激化。 ルグナル、軍部復帰を考えA.R.K.の軍事投入を提言。 海軍内に"特殊空挺部隊"が設立される。	ジェリ　(20) 戦争参加。 ウォルタ　"特殊空挺部隊"の指揮官になる。
20XX年	・中東紛争終結。A.R.K.兵器は、絶大な効果を上げる。 ・ルグナル社の政府への発言権が増大。 同時にアメリカの肥大軍事成長が懸念され A.R.K 兵器に対しての規制国際法案の作成が急遽開始される。	
20XX年	A.R.K.兵器に対しての規制国際法案が施行される。 ルグナル社、軍事化のノウハウを活かし地上作業用A.R.K を完成。一般市場へ参入。	ジェリー、ルグナル社を去る。
20XX年	地上作業用A.R.K.は政府の後押しで北アメリカを中心に需要を伸ばす。	
20XX年	A.R.K 犯罪増大にともなう、RP(ライアットポリス)の組織改変が発生。RP用A.R.K.のテストを行うために、RPから候補生が集められる。	デイビッド (35)　RPのパイロット教官として軍部から派遣されてルグナルのラボへ。クリスの父、ダリルと知り合う。 ジェリー (24)　RPに再就職。 レビン (25)　海軍にて順調に出世。大尉になる。
20XX年	ルグナルと軍部の中で　各国のA.R.K 軍事化に対抗して国際法無視の"仮想人格"を持った無人兵器開発プロジェクトが発足。	・デイビッド&ダリル　ルグナルの無人侵略兵器開発に反対。 ルグナルは、邪魔になったデイビッドを軍に体よく追放。
20XX年	人間の適正に頼らない方法として無人作業用&防衛用A.R.K.が開発される。	・ダリル (42)、謎の事故死。 クリス (22) 入隊、やがて父を追って"特殊空挺部隊"に。デイビットもクリスとともに"特殊空挺部隊"へ。
20XX年	無人作業A.R.K の普及が一気に進む。 無人防衛用A.R.K.は各国の主要都市に配備される。 ・SPS計画が完成を見る。 オリヴァーポートがSPSを使った電力供給モデル都市に。 このころからA.R.K.の暴走がちらほら。	
20XX年		リサ (18) ルグナル入社するもやっかみに嫌気が差してすぐ退社。RPへ再就職。
20XX年	A.R.K.暴走　<本編開始>	・以下5名"叢-MURAKJMO-"に参加 ○ジェラルト　ロスチャイルド (28) ○クリスティー　リンクレター (24) ○レビン－カーク (29) ○デイビッド　ナイブス (39) ○リサ　ワクラ (18)

	ムラクモ
	ハイスピード3Dメカアクション
	7月20日発売予定
価格	予価6800円 (税別)
	プロデューサー
	メモリユニット非対応　HDD対応

フロム・ソフトウェアXbox参入第一弾ソフトとして注目を集めている「叢-MURAKUMO-」(以下「叢」)。未来都市を舞台とした、高速チェイス&戦闘メカアクション。フロム・ソフトウェアお得意の戦闘メカを題材にした、この夏期待のソフトだ！

紹介3回目となった今回は、「叢」世界の歴史や設定資料を解説しよう。左の年表には、ゲームの肝となっている巨大企業ルグナル社の発展、高機動メカA.R.K.の開発、暴走A.R.K.鎮圧チーム"ムラクモ"結成までが記されている。ルグナル社とA.R.K.がどう発展してきたか知っておくと「叢」をより楽しめるだろう。

また、「叢」世界ではさまざまな技術が発展しており、A.R.K.や「叢」を語るうえでぜひ知っておきたい単語が登場する。専門用語解説で、「叢」世界の知識を高めてもらいたい。



➡緻密に描き込まれた都市で、壮絶な追撃戦がくり広げられる！これぞXbox！

叢・専門用語解説 GLOSSARY OF MURAKUMO

SPS (Solar Power Satellite)

太陽発電用衛星 (Solar Power Satellite) の略。太陽発電は20世紀末の世界的な反核運動、21世紀初等の石油燃料の深刻な枯渇危機を通じて世界的なプロジェクトとして急速に発展してきた。

現在稼働中のSPSは、凹面鏡によって太陽光を反射させ、太陽電池に集約する方式のサンタワー型が主流になっており、ローコスト化が図られている。蓄えられたエネルギーは、マイクロウェーブに変換されて地上へと送信、中継基地を経て世界各国の都市へと送電されている。

現在、SPSによる電力供給は、全エネルギー需要の73.3パーセントを占めており、この世界には欠かせない重要なエネルギーとなっている。

※画面は開発中のものです。

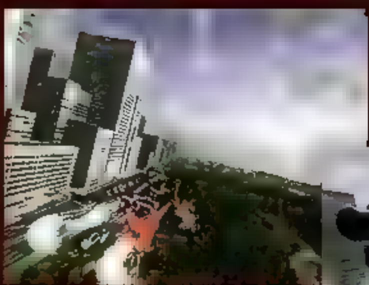


神経限界の超高速戦闘！全知覚を駆使して戦え！

SPEED BATTLE

理想都市オリヴァーポートでつぎつぎと起こる、謎のA.R.K.暴走事件。高性能メカの暴走を止めるため、A.R.K.に乗り対処する、対暴走鎮圧特務チーム"ムラクモ"が結成された。

プレイヤーは"ムラクモ"の一員となり、暴走を食い止めるのがこのゲームの目的。精巧に造り込まれた街中で行われる超高速チェイスバトルは、いままでにない衝撃を与えるぞ！



←高層ビル群と繁華街等の狭間でくり広げられる高速チェイス！ 危険な追撃戦の予感がする！



↓バズーカが威圧的な青のA.R.K.。メカセンスはさすがフロム！といった感じだ。

街中で暴走するA.R.K.！その真相には何があるのか？



↑複数のA.R.K.を追撃する、『叢』の重装甲型A.R.K.。どこまでも続く空が、広大なフィールドを感じさせる。



自立型サポート機能が超高速チェイスを可能にする！

←ターゲットに迫るブレード型A.R.K.。ビル群に追い込み、接近戦で一気に鎮圧せよ！

マイクロウェーブ電力供給

現在、世界の主要都市では、SPSから供給された電力のマイクロウェーブ送電が行われている。衛星からの電力は、各都市に設置された超伝導エネルギー貯蔵装置に送電され、その後、各街各所に設置された小型中継アンテナからの送信要請に応じて、各家庭や稼働中の作業機械等に供給されている。

有線を用いないエネルギー供給方法は、戦争、震災などによって引き起こされるライフラインの断絶に対応し、災害時なども平常時と変わらない電力供給が可能になっている。

マイクロウェーブ電力供給が発達した結果、家電から戦争まで急速な変化が起こったことは確実だろう。有線を用いないエネルギー供給により、稼動制限時間の概念がなくなったと言える。

A.R.K.-A.I.

人工知能=Artificial Intelligenceを略してAIと呼ぶ。すべてのA.R.K.には、高分子メモリーを利用した膨大な情報データベースを持つ人工知能(AI)が搭載されており、搭乗者のサポートや無人機の自律制御を行っている。

A.R.K.に搭載されたAIは、経験データを蓄積し学習することで、より高度な判断力を持つようになる。さらに機体に蓄積された経験データは、SRSと呼ばれるネットワークシステムを介してすべてのA.R.K.間で共有できるようになっており、より多くの経験データをつんだAIに簡単にバージョンアップすることができる。

高速で移動するA.R.K.を制御するには、AIの存在が欠かせない。なければ、衝突事故があとを絶たないだろう。



Opening Movie

GAME PROCESS

スタートからクリアーまで ゲームの流れを一挙公開！

不明な部分が多い『叢』だが、ゲームの流れを伝える一連の写真が公開となった。どう展開していくのかを知ってもらうために、スタートからクリアーまでを一挙に紹介しよう。

ゲームの大まかな流れは、導入イベント→搭乗機体選出→ミッション確認→ゲーム開始→ミッションクリアーといった形になっている。ミッションを無事成功させることができれば、つぎのミッションに進むことができるのだ。こうして、いくつものミッションをクリアーすることでゲームが展開、事件の真相が見えてくるのだろう。ミッションの分岐などはまた不明だが、果たして……





●ミッション内容を確認し、適したA.R.K.を選ぶことが、クリアーへの第一歩になる。見極めが重要だ。

⬅レーザースナイパーライフルが美しい、白銀のA.R.K.。確実にターゲットを撃ち抜け

❶事件の概要

スタートさせると、各ミッション突入前に導入イベントが流れる。事件（ミッション）発生の場所、どういった経緯で発生したのか確認できるはず。物語の真相に迫る会話なども見られるかも。







[illegible]

SRS（Self-Reproduce System）

AI再構成システム（Self-Reproduce System）の略。すべてのA.R.K.に標準搭載されている、AIの自己学習システム。各機体のAIの経験データは、ルグナル社のセントラルコンピュータに集められ、ひとつのマスターAIに反映される。

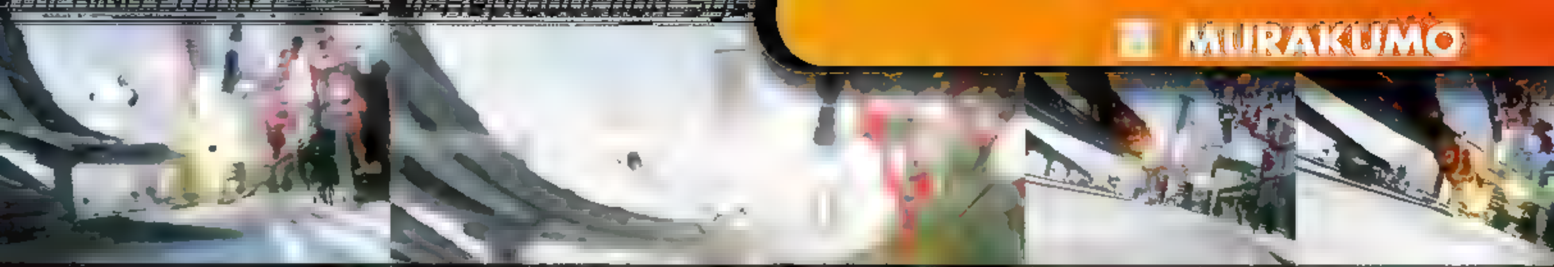
各A.R.K.は、このマスターAIを超高速無線通信で入手し、個々の機体のもつローカルAIと統合させ、統合プログラムを作成する。この統合プログラムによって、AIは個体差を持ちながらも膨大な経験値を獲得することができ、より高対応力を持ったAIを容易にアップデートして使用できるようになっている。機体を操る当人が経験していないことでも、AIが経験していることも十分あり得るわけだ。

HUD（Head Unit Display）

ヘッドユニットディスプレイ（Head Unit Display）の略。もともとは戦闘機のコクピットに設置されている、レーダー表示用ディスプレイを発展応用したもの。A.R.K.においては、コクピットに設置された全方位モニターのことを指している。

モニターに映し出される周囲の風景に重ねて、各種レーダーや機体情報を表示することで戦闘機と比較して、パイロットの視界制限を極力抑えることができるように工夫されている。

モニターには、AIが情報収集、処理したさまざまなデータが映し出されるようになっている。GPSを使った障害物情報や、見失ったターゲットを追跡するための3Dホログラム、ターゲットの損傷具合などが表示される。



② 搭乗機体を選択

導入イベントが終わると、ガレージで搭乗機体の選択することになる。主人公の所属する"ムラクモ"には、5体の個性的なA.R.K.が用意されているので、ミッション内容に合わせて選びたい（各機体の詳細はつぎのページで紹介）。











③ ミッション内容を確認

機体を選び出撃すると、メンバーから届く通信の会話によって戦況が提示され、ゲーム本編がスタートする。

ここでターゲットとなるA.R.K.や、ミッション成功となる条件などが確認できるようだ。ディスプレイにターゲットなどの情報が映し出されるので、しっかりと作戦内容を頭に叩き込もう。クリアーのための貴重な情報なども手に入るかもしれないので、メンバーとの会話は聞き逃さないように。



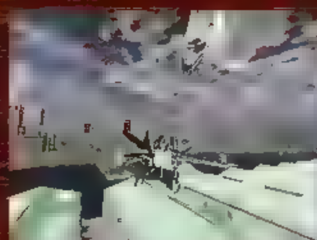


➡ここでターゲットや作戦内容を覚え込もう。

④ いざ戦闘開始！

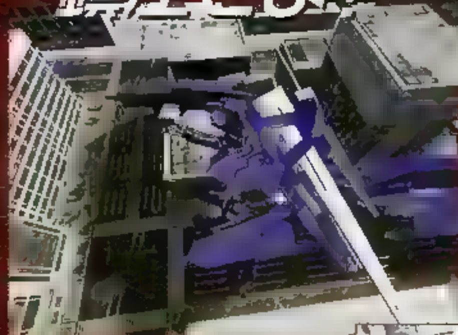
ミッションの最終確認を行ったら、ついに戦闘開始となる。作戦内容はミッションによって異なってくるだろうが、"制限時間内または特定ポイントまでにターゲットを撃破"というのが基本的なクリアー条件となっていそうだ。

ミッションを遂行するには、ターゲットの逃走ルートを予測しながら追撃することが大切のようだ。レースゲームではないので、ターゲットの後ろをピッタリとついてまわる必要はない。地形を把握し、ルートを無視して先回りなどをするテクニックが重要になってくるだろう。なかなか手強そうだぞ。



⬅工場地帯を突き抜け、ビル街へと追撃戦は続いていく！ ターゲットを決して見失うなよ！

暴走A.R.K.を鎮圧せよ！



⬆3機のターゲットを追撃する、ブレード型A.R.K.。果たして追いつくことはできるのだろうか？

⬅ミッションによって搭乗機体の使い分けは重要だろう。好み（見た目）で選んでも楽しいだろうけどね。

作戦に成功すると

ミッションクリアーの条件を満たせば、[illegible]げられたりすると失敗だ。クリアーすれば、つぎのミッションが待っているぞ。



カーボンナノメタルアーマー

戦闘用A.R.K.の外装には、カーボンナノチューブから作成された装甲（アーマー）が使用されている。材料から限りなく不純物を取り除き、分子単位の配列から組織構成を管理して生成したカーボンは、従来の金属に比較して、高いレベルの強度やたわみ性、耐食性を有している。障害物への衝突などでも、形を崩すことがないほどだ。

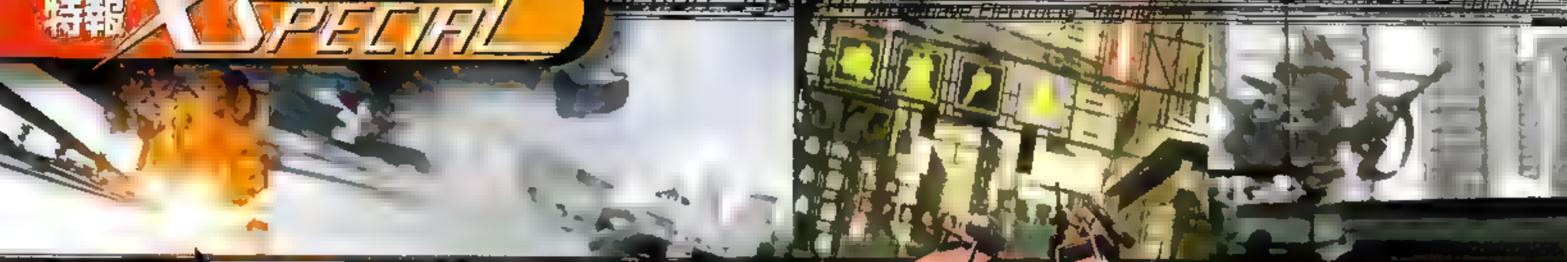
外装内部には断熱性物質を組み込んであり、被弾時の機体への熱影響を最低限にとどめるよう工夫がなされているほか、ナノマシンが組み込まれており、自己修復を行うことが可能になっている。自己修復機能があるため、ある程度の軽い損傷ならば、手を加えずとも修復される。このため、メンテナンスの時間が大幅に短縮されるのである。

サイクルコンデンサ

A.R.K.は、その動力源となる電気を、内蔵する小型超伝導サイクルコンデンサに蓄積している。超伝導により抵抗がゼロの状態のコイル内に電気を循環させることで、エネルギー消費を最小限に抑えて保存することが可能になっている。A.R.K.はこのコンデンサから必要なエネルギーを取り出し、稼働しているのである。







Opening Movie

オリヴァーポートの守護神 叢A.R.K.の画像を入手！



側面から見ると後部に巨大なブースターが！これほどの推進力が必要なのか。

前号までの紹介記事では、主人公の操る赤いA.R.K.の画面写真しか公開できなかった。だがついに、ほかのムラクモメンバーのA.R.K.画面写真を入手することができた。各A.R.K.がさまざまな角度から撮影されているので、新しい発見がいろいろできそうだ。

またどういった動きを示すのか不明なので、写真を見て妄想を膨らませておこう。





あらゆる局面に対応できるよう、能力を平均的に備えた、標準型A.R.K.。どのミッションにも柔軟に対応できそうだが、ガトリングガンと追尾ミサイルの実弾系武器しか装備していないところが、若干気になる。

標準型A.R.K.



ウォルター・オドネル Walther O'Donnell

海軍特殊空挺部隊を管轄に持つ中佐。ルグナル社の経営陣に多くの親族がいる、財閥一族の出身。

今回のオリヴァーポートで発生した暴走事件に対応するため、特別防衛チーム"叢-MURAKUMO-"を設置し、チームを率いる長官となる。迅速なチーム設立と開発中の実験型A.R.K.-Cloud Breker-をルグナル社から手配するなど、その優れた手腕を遺憾なく発揮した。

チームメンバーからは長官、またはウォルターと呼ばれている。決断力、判断力に優れた人物で、主人公たちを率いるための十分な能力を持っている。

一見、やさしそうな雰囲気を持つが、非情なリアリストの一面も。



高速型A.R.K.

「叢」一のトップスピードを誇る、高速型A.R.K.。軽量化を図るため、レーザースナイパーライフルと多方位ホーミングレーザーと、エネルギー系武器を装備している。スピード重視の追撃戦で活躍することだろう。

ゲームができるまで

見事に再現された香港の街並み

前号で香港取材リポートをお届けしたが、今回はさらに画面写真を公開。まさに実写と見間違えるほどの出来だ。プロデューサーの金子章典氏から寄せられたコメントからも現地取材の必要性、重要性がうかがえる。

「看板のデザインや大きさ、色など日本とは違う印象を再現し、また写真からは読みとれない、細部の骨格などは取材時の体験を参考にしています。香港シーンではネオンを中心として、とくに色の映えかたに特徴を感じているため、これらが資料写真などを参考にした場合と実際の経験をもとに制作したものとでは差が出ると考えています」（金子氏）





↑「船と橋のシーンの空気の色や雰囲気は、実際に現場に行ったときの感覚を再現した」という。写真はコンベンションセンターから海方向を見たもの。船の雰囲気をうまく再現。





火力の大きいバズーカとエネルギーキャノンを装備した、重武装型A.R.K.。連射力は低いが、攻撃力は高く、実弾系、エネルギー系両方を備えているので、どんな敵にも対応できそうだ。

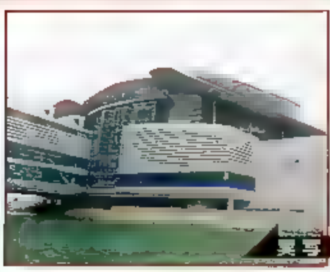
重装備型A.R.K.

徹底的に守りを固めた、重装甲型A.R.K.。武装はショットガンのみで、もう片方の手にはエネルギーシールドが搭載されている。防御力は高いが、総合的な攻撃力の低さが欠点となるだろうか？

重装甲型A.R.K.

両腕に巨大なブレードを搭載した、接近戦重視のブレード型A.R.K.。飛び道具はスタンミサイルだけなので扱いは難しいが、接近できれば両腕のブレードで大ダメージを与えることができるだろう。旋回力の高さを活かした作戦が重要だ。

ブレード型A.R.K.





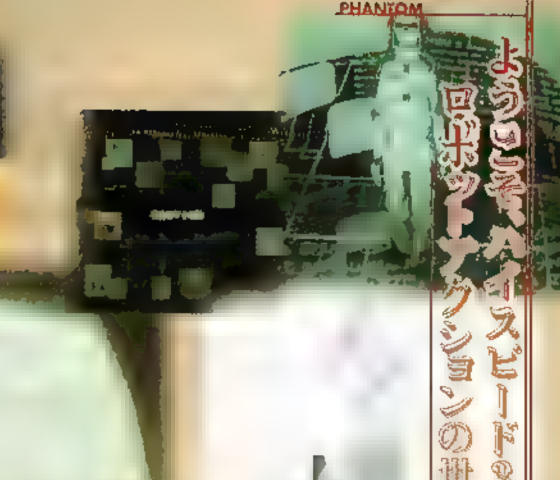
↑看板などは骨格レベルでこだわっているという。建物なども敵の攻撃により崩壊する本作だが、もちろんリアルな壊れかたをするであろうことは橋の複雑な構造から見て取れる。





↑香港の独特の空気感も見事に再現されている。現実にある風景をリアルに構築しただけではゲーム性が損なわれる。金子氏の体験プラスゲーム性の追求が「叢」の仮想現実空間なのだ。





ファントムクラッシュ
PHANTOM CRASH

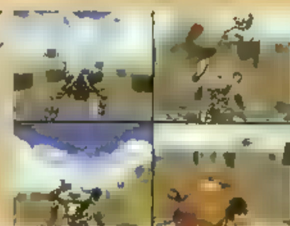
ようこそ、ハイスピード3Dロボットアクションの世界へ

タイトル	ファントムクラッシュ
発売元	元気
発売日	5月20日発売予定
開発	元気
ジャンル	3Dロボットシューティング
価格	6800円（税別）
スタッフ	ディレクター：小島一郎
プレイ人数	未定
その他	未定

電脳世界と廃墟の街を舞台にくり広げられる、超興奮立体総天然色人型機械射撃遊戯『ファントムクラッシュ』。その発売を約1ヵ月後に備え、今回はメインのランブリングを中心に紹介する!

終わりなき戦いの頂点を目指せ!!

本作の魅力は、なんといっても緻密なグラフィックで描き出された"ランブリング"。圧倒的な迫力とスピード感でキミの脳を直撃する! いざ、終わりなき戦いの世界へ



➡もちろん多人数プレイにも対応。画面を分割し最大4人対戦が楽しめる。

⬇戦闘エフェクトも迫力満点。ミサイルが縦横無尽に飛び交う。

2031年、環境破壊によって廃墟と化した東京を舞台にくり広げられる、ロボットを使った戦闘遊戯が"ランブリング"だ。本作ではXboxのパワーを存分に引き出した、曲線を多用したロボットが戦場を所狭しと駆け回る、爽快感満点のハイスピードアクションを存分に楽しむことができるのだ。

カスタマイズの魅力

使用するロボット"スクービー"は、カスタムパーツを使って自在にカスタマイズすることが可能だ。速度重視でいくか武装中心でいくか。それはアナタの戦闘スタイル次第。自分だけの機体で頂点を目指そう



⬅街の様子もリアルに再現。渋谷もご覧のとおり。

TOWN MAP

01 Garage／ガレージ

MY HOME

スクービーの改造をしたり、プレイデータを記録することができる。いわば放置地区におけるプレイヤーの"寝ぐら"。



02 Club Wired／クラブ・ワイアード

Club Wired GO RUMBLING!

ランブリング出場の受付窓口であり、ワイアヘッズ（スクービー乗り）たちの溜まり場でもある。



03 Wild Machines／ワイルドマシーンズ

Wild Machines USED MODULE SHOP

アツロウが経営するジャンク屋。中古モジュールや積層脳素子（チップ）の売買ができる。カスタマイズパーツの宝庫だ。



04 PLUSTECH／プラステック

PLUS TECH TUNE-UP SHOP

モジュールの改造と積層脳素子（チップ）の知性化を行う専門業者。ディープなカスタマイズには欠かせないショップだ。



開発者インタビュー



元気　企画開発部
澤田典宏
プロフィール
ファミコン時代から多数のゲームに関わってきた仕事人。今作の中心的人物で、元気入社後初の作品となる。



元気　デザイン開発部課長
小島一郎
プロフィール
「ロボットものを作りたい!」とアピールしていた思いがかない、本作のロボットや世界観のデザインを手がける。

――いよいよ発売ですが、開発期間はどれくらいだったんですか?

澤田　1年くらいかかりました。企画からということなら、さらに半年以上まえからになりますね。

――最初からハードウェアは決まっていたんですか?

澤田　最初にロボットアクションが作りたい、というのがあって。そのあとに、それに見合うハードを探すという感じすね。最終的には、やりたいことができるハードはXboxしかないな、ということでチョイスしています。マシンパワーが高くて、助かっている部分も多いですよ。

――開発がしやすいハードってことで

小島　そうですね。技術的にはPCに近い部分もありますし、ハードの性能が高いので、同じ映像を出そうと思ったときに、他社のハードだと難しくて時間のかかってしまう部分も、スムーズにいけるんですよ。

澤田　現場にとっては、非常にうれしいいハードですよ（笑）。よく言うんですけど、「丸いロボットが出せるよ」って、これは凄いことなんです。あんな曲面の多いロボットはふつう出せないですからね。どこか必ずエッジが立っちゃいます。それに、本作では光学迷彩を使うことで自機を消すことができるんですけど、アレはXboxじゃないと表現できなかったでしょ

ランブリングに参戦するまでの流れ

ゲームを開始してからランブリングに参戦するまでの手順を紹介しておこう。いきなり戦場に出てもやられるのがオチだぞ

ゲームを開始すると、まず最初にクラブ・ワイアートでワイアヘッズ（スク ビー乗り）としての登録をする。このとき、受付嬢のペッパーがシステム全般についてレクチャーしてくれるので、しっかり聞いておこう 登録がすめばワイアヘッズとしてランブリングに参戦できるようになるが、最初に自分のスクービーを手に入れなければならない。ランブリングはスクービーをレンタルして参戦することもできるが、機体は選べないし、勝ってもレンタル代で報酬は半分になってしまうなど制約も多い。やはり自分でカスタマイズした機体で戦うのがいちばんだ。機体はショップで買うほか、中古パーツを購入してイチから組み上げることもできるぞ。



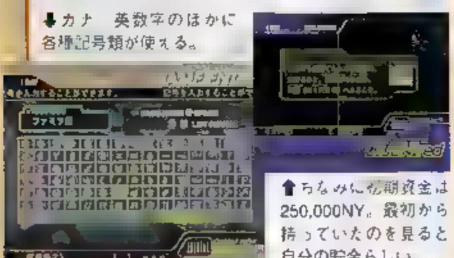
↑中古ショップ・ワイルドマシーンズ 安くすませるなら ここで中古機体を購入しよう



←スクービーメーカーはコジマ、アメリカンスターズ、ヴェントゥーノの3社。それぞれ特色がある。

01 ワイアヘッズに登録

まずは"エイリアス（通り名）"を登録する。エイリアスとはこのさき、ランブリングの世界で使われるアナタの名前だ。機体名とは違い変更することはできないので、カッコいい名前でエントリーしよう。登録が完了すると、ワイアヘッズ専用のガレージが支給される。



↓カナ 英数字のほかに各種記号類が使える。

↑ちなみに初期資金は250,000NY。最初から持っていたのを見ると自分の貯金らしい

02 スクービーをカスタマイズ

中古ショップ・ワイルドマシーンズか、機体メーカ でスク ビーを購入しよう。武装は両手・両肩の4ヵ所に装備することができるので、資金の許す限り調えておきたい。とりあえず無一文になっても、ランブリングで勝てば取り戻せる。ケチらず機体を組み上げよう。

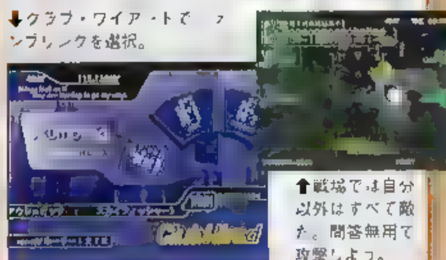


↓スクービーの個性を演出するチップ。お気に入りの相棒を捜せ。

↑モジュ ルを購入したら ガレ ジで機体に装備しよう。

03 ランブリングに参戦

機体が仕上がったら、クラブ・ワイアードに行ってランブリングに参戦しよう。そのまえに購入したモジュールの装備漏れがないか、よく確認しておくこと。ランブリングはスタート直後、3ヵ所から選択できる。戦闘がスタートしたら、そこはもう銃弾とミサイルが飛び交う戦場だ。



↓クラブ・ワイア ドで ランブリングを選択。

↑戦場では自分以外はすべて敵だ。問答無用で攻撃しよう。

05 Sonic Amp／ソニックアンプ



ミュ ジックストア。CDが販売されており、購入したCDは自由に選曲して戦闘中にBGMとして再生できる。

07 KOZIMA／コジマ



軽量級スク ビ 、"フォトン"シリーズの販売店。耐久性を犠牲にしても速度重視ならこのメーカー。熟練者向きだ。

06 Ventuno／ヴェントゥノ



中量級スク ビ "ホ ー"シリーズの販売店。ホーリーは、クセがなく、バランスのとれた機体で、誰にでもオススメ。

08 AMERICAN STARS／アメリカンスターズ



見るからに耐久性重視といった、重量級スクービーの販売店。打たれ強い機体は序盤の慣れないときに重宝するだろう。

うね。他機種では同時に出る台数が減ると思います。

――背景に溶け込むような感じがカッコいいですよね。

澤田 技術的にはかなり苦労している部分なんですけど、とにかく個性的な感じを出したかったので、プログラマーにはがんばってもらいました(笑)。世界観も含めて、あのへんのデザインというのは、練りに練った部分ですね。個人的な趣味なんですけど、カッコいいじゃないですか（笑）。

――なんとなく、"カッコいい"にこだわっているようですが……。

澤田 じつは、そのとおりです(笑)。とにかく、カッコいい映像を作ろうというコンセプトで始まったんで。とくにリプレイは自信ありますね。ミサイルが飛び交うシーンとか、カッコいいですよ（笑）。

――そのあたりはかなりアニメっぽいですよね。

 それはもう、ぜんぜん否定しないですね（笑）。80年代世代としてはどうしても影響は受けていますよ。板野サーカス【編集部注：板野一郎。82年に放映された『超時空要塞マクロス』のOPを担当したアニメーター。氏独特のアクションシーンを、当時板野サーカスと呼んでいた】を感じていただけると、光栄ですね。

 実際に動いているシーンを店頭のデモなどで見てほしいです。派手でカッコいいですから(笑)。

澤田 最大で、ミサイルを同時に80発以上はブッ飛ばすことができるんですよ。そんなに撃つ人はいないと思うんですけど(笑)。全員がミサイル撃てばそれも可能です。

 まさしくミサイルの雨！

 リプレイで見ていると凄いですよ。ミサイルがこうガーッときて広がって、さらに横からも飛んできて。もうミサイル乱れまくり（笑）。これだけでも、『ファントムクラッシュ』ならではのカラーが出せたと思います。

 とにかく、ふつうのロボットモノを作るのはやめよう、というのが大前提でありましたからね。

澤田 ミリタリーっぽいのって多いじゃないですか。だったら僕らは、違うアプローチのしかたを考えよう。キャラクターも暗い影背負わなくていいから楽しくいこうよ、というノリ。ロボットもミリタリーカラーにこだわらなくていいし、攻撃の方法もシビアに一発一発考えて撃つのではなく、ありったけ叩き込んで、とにかく気分爽快でハデになればいいよ、と（笑）。

 画面デザインも、いままでにないストリート感覚っぽいものを追求して作っています。

つぎのページへつづく

ランブリングで勝ち残るために！

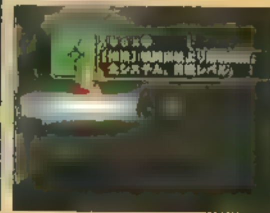
ルールはひと言"なんでもあり"。ランブリングはルール無用の…アルバウト…勝った者が勝者だ

敵機を倒したら、ゲートから脱出！

ランブリングは、"終わりのない戦い"。戦闘はつねに行われており、キミが戦場に足を踏み入れたときが戦闘開始だ。ステージ内にいるのはすべて敵機なので、スクーピーの姿を見つけたら即攻撃。敵機は倒せば倒しただけ出現するので、全滅させてステージクリア…というわけではない。戦闘を終了させるには、ステージに入ってきたゲートから出ればオーケー。つまり好きなときに戦いに参加し、ある程度の戦果を挙げたら脱出すればいいのだ。逆にいつまでも戦場にいて撃破されないように。



←進入ゲートは複数ある。どこから入ってもいいが、ゲートの場所は覚えておこう



←撃破されたら修理費用と報酬の半分を持っていかれる

ステージごとの特色を活用した戦いを

旧東京の一部を封鎖地区とし、ランブリングの戦場とした。各ステージはそれぞれ特色があるため、それに合わせて戦術を変えるといいだろう。初期3ステージの特色は右のとおりだ。



↑地形を盾にして攻撃。隠れているつもりが背後に敵がいた、とならないように

■シンジュク3



ビル街を利用した、高低差のあるマップ構成が特徴。ビルの屋上から狙い撃ち…という戦法もとれる

■シブヤイースト2



巨大な地下街も戦場となる。地下街では遮蔽物が少ないので、遠距離からのミサイル攻撃が有効だ

■トーキョーアクア409



高架道路が主戦場。左右への逃げ場がないので、戦闘の難易度は高め。深くまで進攻すると撤退時に苦労する

スクーピーの性能をアップさせるには？

スクーピーの性能は"モジュール"の組み合わせと積層脳素子（チップ）の性能で決まる。これらは購入したあとも、チューンナップで性能を向上させることが可能だ。機動性重視の"ライトチューン"、攻撃力重視の"ヘビーチューン"など、自分好みの機体に仕上げることができるぞ。



←ライトかヘビーか、自在にチューンできる



→スクーピーは、各モジュールの組み替えだけでなく、機体カラーリングも変更することができる

開発者インタビュー

…なってきた（笑）。ダッシュを入れっぱなしで、レースゲーム感覚で動かしても楽しいと思います。

…ステージが狭く感じることもあるくらいですから。

——そういえば、速度ってどれくらい出ているんですか？

…

…ないだろう。でもやったらバカバカしくて、おもしろいという線。そこまで考えてありますから、ぜひやり込んでいただきたいですね。

…

…ってもだいぶ変わってきますし。そのあたりも楽しんでもらいたいです。

——ロボットのデザインというのは、…

…SFマインドあふれたイラストに影響を受けた業界人多数。また、モデラーとしても広く知られ、オリジナルデザインのプラモデルシリーズ"MA.K."も…

…まさしく、そうです。ぼくはもう、中学のときからの横山さんファンで…リスペクトしてデザインしている…

…たいことは全部やった（笑）。

…考えていました。…

…イースばっかりですけどね（笑）。

——インディーズといってもどんな人…

…メジャーなのかマイナーなのか…が多いです（笑）。たとえ…

…4畳半、スタッフ数人という極超低予…

…と思います（笑）。

こだわったのは世界観！SF小説の世界を再現！

…とにかく世界観にこだわって…

…あるんですけど（笑）。

——たとえば？

…目指せ『戦闘妖精雪風』とか、日本でいえば神林長平氏【編集部註…

——ゲーム中に"電脳娘いぐる"が登場…じゃないですか。彼女の衣装も…

スクービー戦闘テクニック

スクービーで戦闘する際のポイントをまとめてみたぞ。発売までイメージトレーニングをして、ランブリングに備えてほしい。

光学迷彩を展開して、ひっそりと敵に近づけ！

スクービーの機能で最大の特徴は光学迷彩。これは機体の色を周囲に溶け込ませることで"見えなくする"というもの。同時にロックオンからも逃れることができる（ただしアクティブソナーにだけは反応してしまう）。戦闘中はつねにこの光学迷彩のエネルギー量に注意しておきたい



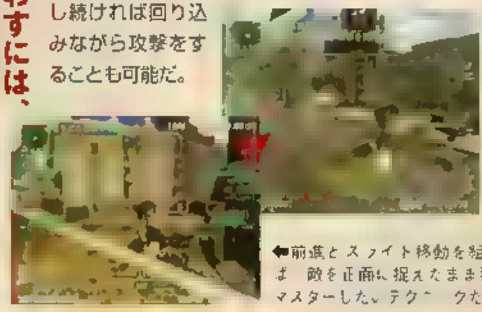


⬅光学迷彩を使って戦闘を展開。これで敵のロックオンを解除！

⬅OCTMEが切れるまで効果は持続。底をつくと回復に時間がかかる。

敵の攻撃をかわすには、"緊急回避"を利用せよ！

コントローラの白ボタンと黒ボタンを押すと、左右への緊急スライド移動ができる。ジャンプ中にこの緊急回避ボタンを使うと、空中でもスライドできるぞ。押し続ければ回り込みながら攻撃をすることも可能だ。



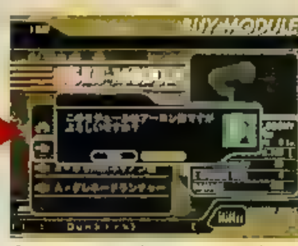
⬅敵のミサイルが自機めがけて飛んでくる。ここで慌てず緊急回避を使えば直前で避けることも可能。

⬅前進とスライド移動を組み合わせれば、敵を正面に捉えたまま移動できる。マスターしたいテクニックだ

機体に搭載できる4つの武装を活かして戦え！

スクービーのハードポイントは両肩、両腕の4ヵ所。それぞれモジュールを購入すれば、別々の装備も可能だ。近距離戦用に両手にマシンガン、肩には破壊力重視のグレネードと遠距離攻撃用のミサイル、という組み合わせが基本。どうすればいいのかわからないときは、コレでいこう。これならどんな戦場でもひととおり戦える。





⬆ミサイルを両肩に装備すれば、狂喜のミサイル乱舞が楽しめる。

⬆モジュールは機体によって適合しないものもある。ムダなく購入しよう

ひと足おさきにプレイしてみました！

ロボゲー好きの"SF野郎"は要注目の1本ですよ、コレは。丸い頭に硝煙の香り、シャンク屋でパーツを買ってきてガレージで組み上げる……。たまりませんぜ。それに「信じられるのはオレの愛機のみ」、みたいな感じで周囲の敵機をぶち壊す快感。ぜひ体験してほしいっすね。



➡世界観は"80年代SFテイスト"全開。SF好きならニヤリとするようなキーワードも。

➡カラーリングに横山宏氏を起用。スクービーも氏の作品にインスパイアされたものだ

SF作家。79年、早川書店発行のSF専門誌"SFマガジン"に掲載の『雪と睡れ』でデビュー。独特の言語感覚と深いメカニック描写が特徴。氏の代表作が『戦闘妖精雪風』であり、今年OVA化を予定】か、大原まりこさん【編集部註：SF作家。80年『一人で歩いていった猫』でデビュー。女性ならではのポップな感覚をSFに融合させた作風が人気】。あとはハインライン【編集部註：ロバート・A・ハインライン。『幼年期の終わり』、『夏への扉』など代表作多数。SF界の重鎮であり、現在もまだまだ現役で作品を執筆中。パワードスーツという概念を始めて作品に登場させたのは氏の作品『宇宙の戦士』である。その意味で今日の日本アニメに与えた影響は計り知れないものがある】とかブラッドベリ【編集部註：レイ・ブラッドベリ。詩的で美しい語り口でSFを描き出す作風で、これまたSF界に与えた影響は大きい】とか。

――なんでもかんでも、好きなものをブチ込んでいる感じですよね(笑)。

澤田　自分たちがここまでくる過程でインスパイアされたものは、とにかく入れていますね。そもそも、いちばん最初はギブスン【編集部註：ウィリアム・ギブスン。80年代、世界中のSF関係者を席巻したニューウェーブSFの旗手。サイバーでパンクな電脳世界を描き出し、SF界に新風を吹き込んだ。代表作は『ニューロマンサー』、『カウント・ゼロ』、『モナリザ・オーヴァードライヴ』の三部作。『マトリックス』や『攻殻機動隊』といった雰囲気の世界を作った開祖】の『ニューロマンサー』から始まったんですけど(笑)。

小島　じゃ、まずは何がいるんだという話になって、「まずはルビを振らなきゃダメだよ」と（笑）。とにかく難しい漢字を羅列。電脳空間と書いて"サイバースペース"で、"電脳空間"にルビが振ってあるからカッコいいんだろってな感じで。

澤田　かなり濃い。SFファンじゃないとわからないと思います（笑）。

――今回は、作りたかったものがちゃんと形になって満足、という感じでしょうか(笑)。

小島　そうですね。ロボットやデザインを含め、やりたい放題なんでもかんでもやったという感じです（笑）。

澤田　最初に小島たちと"こういう感じのヤツをやろう"という話をして、趣味にズレなかったんで、安心しました(笑)。今回は本当に思ったことはほとんどできたかな、という気はします。ただ、唯一残念だったのは、ネットワークができなかった、という点ですかね。当初からネットワークをやろう、というのはココロの片隅に置いてあったものですから。

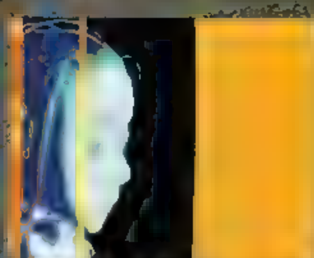
――最後に読者へのアピールがあれば。

小島　カッコいいロボットを作って、カッコいいプレイをしてほしいですね。あとはプラモデル感覚で、パーツを組み合わせて楽しんでください。『スターウォーズ』のような寄せ集めで作ったメカというか、そういうのが自分のイメージでもあるので。

澤田　やっぱりカッコいいのが第一ですね。カメラのポイントがあるんで、いかにカメラの前で格好いいプレイをするか、とか。ロボットで格好いいシチュエーションってあるじゃないですか。逆光とか暗闇の中で目だけが光っているとか。そういうのをぜひやってもらってですね、「カッコいい～、俺のロボット～!!」と絶叫してください。そういうゲームです（笑）。



[illegible]



⬆[illegible]、その名を聞いて[illegible]を思い浮かべた人は、重度のSF患者。

特報 X SPECIAL

真・女神転生 NINE

タイトル	[illegible]		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	2002年[illegible]	価格	未定
開発	アトラス	[illegible]	プロデューサー[illegible]
容量	ブロック数未定		
その他	[illegible]		

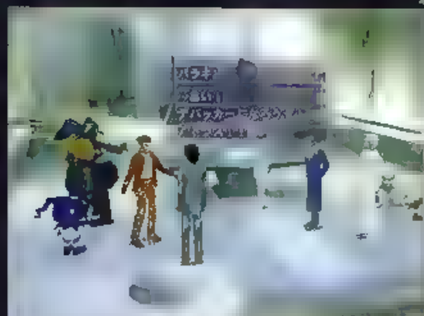
前号から徐々に明らかになってきた、『真・女神転生NINE』のストーリー。『真・女神転生』シリーズならではの世界観や奥の深いストーリー、新たな試み満載のバトルシステムがプレイヤーを魅了する!!

いよいよ明らかになる『NINE』の序章とは……?

前号では、プレイヤーが"デバッカー"として仮想世界で活動するという序盤のストーリーや、RTS、タクティカルバトルなどの戦闘システムの詳細が明らかになった。今号では、新たに明らかになった『NINE』の続報をお届けしていく。

"デバッカー"とは、いったいどんなことをするのか? 主人公の任務は? そして、主人公といっしょに戦う仲間たちは? 『NINE』を待っている読者が知りたい情報が盛りだくさん。

さらには、総合プロデューサー岡田耕始氏のインタビューも掲載。現在の『NINE』の開発情報や、ゲームについて語ってもらった。最新情報をしっかりチェックしよう!



↑➡主人公の幼なじみ。ある事件がきっかけ[illegible]主人公とともにデバッカーとしてスカウトされる。[illegible]高い熱血漢で、何かあるとすぐ[illegible]



主人公の幼なじみ バラキ

主人公がデバッカーにスカウト!?



⬅管理局局長のフェリスから「デバッカーにならないか」と誘われる。この仕事が主人公の運命を[illegible]

この世界にもメシア教が……

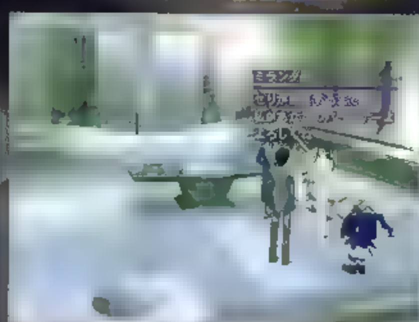




⬅⬇イデアスペースを創設したのは、"メシア教"だという。"偉大なる"と語られているのが気になるところだが……

■メシア教とは?■
法と秩序を重んじ、神の名のもとに世界の平和を目指す宗教集団。主従関係や階級制度を奨励する。救世主が降臨し、理想国家を創造することを信じている。





⬅⬆管理局のデバッカーとして活躍。ミランダのパートナー[illegible]主人公のサポートをしてくれる[illegible]りになる女性。

美しきデバッカー ミランダ

デバッカーとしての初仕事は秋葉原&渋谷で……

デバッカーとなった主人公の仕事は、電脳空間・イデアスペースで発生する"ノイズ"の処理だ。ノイズとは前号でも紹介したとおり、プログラム上で発生するバグのことで、たいていが悪魔の形をもって主人公たちの前に姿を現す。

任命される仕事は、秋葉原の違法プログラマーを逮捕することや、渋谷にいるハッカーを撃退することなどさまざまだ。幼なじみのバラキと、この仕事を引き受けるとパートナーに加わってくれるミランダとともに調査をするのだ。

現実世界と電脳空間を行き来して、デバッカーとしての任務をこなしていく主人公。ごくふつうの任務が徐々に意外な展開を見せていき、大きな事件に発展していく。主人公たちを待ち受ける運命とは……



↑かなりヤル気満々のバラキと、ちょっと思案する主人公。安請け合いは禁物。



↑仕事の内容を聞くと、シヅミが丁寧に説明してくれる。きちんと聞いておこう。

MISSION：秋葉原・違法プログラマの逮捕

イデアスペースとはまったく異なる仮想空間を作り出している違法プログラマが、秋葉原にいるらしい。ミウラというその人物を捕まえるために、秋葉原での調査を開始する主人公とバラキ。街で聞き込みしたり、ナビに情報収集をさせて、ミウラの隠れ家をついに突き止める。バラキとふたりで乗り込むが、そこにはなんとミウラ本人の死体が……。



↑表通りを外れると、ちょーと怪しい裏路地に。このあたりに隠れ家が？



ついに犯人を追いつめたが……

←なにやら怪しい店の前で立ち止まる主人公とバラキ。ここにミウラが潜んでいるのだ。





←↑隠れ家に突入したふたりの前に、無惨に殺されたミウラの姿が。黒幕はいったい誰？

黒幕の正体は？



↑家電ショップや無線ショップなど、電気街・秋葉原ならではの店が並ぶ。



↑ひと際目立つアキバアリーナ。ここにはツワモノたちが集うらしいが……。

MISSION：渋谷・ハッカーの撃退

秋葉原での任務を終えたふたりに、今度はハッカー集団の壊滅の任務が与えられる。彼らは仮想空間のプログラムに潜入し、さまざまな改造を行っているというのだ。この任務でも、渋谷の街でいろいろな情報を収集して、彼らのアジトを見つけ出そう。そして、彼らが使用している端末にハッキングし、最深部にある指令エリアを破壊しなければならないのだ。



↑通行人との会話でも、いろいろな知識を得られるぞ。彼女はナビが満月の日に自分を睨んでいるように感じるとか

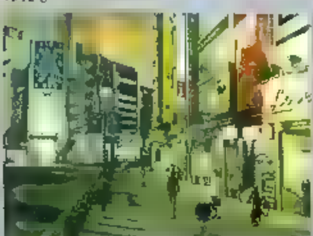


目的は指令エリアの破壊！

←ハッカー集団を壊滅するための攻撃目標を指示してくれる管理局のテハッカー、ムヒオス。トライブの最深部にある指令エリアを破壊せよ。



→才能を買われて、デバッカーとして活動することになった主人公とバラキだが、ハッカー集団の防御プログラムは強力だという。無事に任務を成功させることができるのか？





→←道玄坂近辺で聞き込みして情報を収集しよう。見慣れた建物がチラホラ。

多彩な戦術が楽しめる"RTS（リアルタイムストラテジー）"

前号でも紹介したように、この『NINE』ではRTS（リアル・タイム・ストラテジー）という戦闘システムを取り入れている。いままでのようなターン制ではなく、すべてのパーティーがリアルタイムで動いている。ここでは、また明らかになったシステムを紹介しよう。

基本的には、相手エリア（オレンジで表示された場所）を破壊して自陣(グリーンで表示された場所)を作成、前線を構築しながら目的を達成していくことになる。自パーティーも含めて9つのパーティーを配置できるので、有利に進めるためにはどういった戦いかたをするか、どう攻めるかなど、さまざまな戦術を考えていかなくてはならないのだ。

パーティーの状況：プレイヤーが配置しているパーティーの状況を示す。"MOVING"は移動中、"DESTROY"は相手エリアを破壊中、"WAIT"は待機中、"BATTLE"は戦闘中、"RECOVERY"は回復中、"BUILD"は自軍エリアを構築中、という意味。

カーソル：移動先を決めたり、状態や戦闘の状況をチェックしたいパーティーに合わせ、決定する。

現在の環境：月齢や所持マッカ数、マグネタイト数など、プレイヤーを取り巻く環境の状態を表示している。悪魔に影響を与える月齢は重要。



戦闘状態の表示：カーソルを合わせたパーティーの戦闘状態を簡単にチェックできる。赤いバーはパーティーの残りHPを示している。

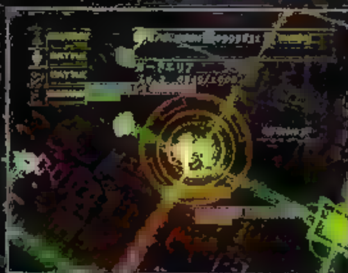
戦闘：敵パーティーと遭遇し、タクティカル戦闘が始まると出現する円形の表示。画面を切り替えれば、3Dの戦闘画面になる。切り替えることで、戦術の変更や攻撃方法など、パーティーに細かい戦闘の指示を出すことが可能になるのだ。

RTSフィールドは3Dで表示



⬅仮想空間にはデータ構造がむき出しの空間が存在する。パーティーが駐留できるエリアとそれを結ぶラインで構成されており、ここを舞台に戦闘がくり広げられていく。

エリアの配置は戦闘に影響!?



⬅エリアでは、HPやMPを回復させることができる。エリアごとに駐留できるパーティー数が違うので、状況によって拡張したり縮小したりすることが必要になる。

特殊エリアの機能を活かせ！



➡マグネタイトを作りだす"生産の社"など、特殊な機能を持つエリアも存在する。どのエリアにパーティーを配置するかによって、自分たちの戦況が大きく変化していくのだ。

試行錯誤から新しい『真・女神転生』が

岡田耕始インタビュー

さまざまな要素を取り入れ進化した『NINE』

―― 前号で"ナビ"について……会話の部分やシステムなど、いろいろと明らかになりましたが、いままでの仲魔とは違った概念になるのですか？

岡田　RTSの部分は従来の『真・女神』シリーズにはなかったところです。PCゲームだと、こういうシステムはひとつのジャンルとして確立していると言[illegible]のへんがいままでの『真・女神』シリーズ[illegible]

[illegible]

―― [illegible]進化していますよね。敵の四方を仲魔たちが取り囲んだりして。

岡田　3Dで描いているからというわけではないのですけど、戦闘での臨場感を出せないかなと。空間的な部分の演出として、それにリアルタイム制としてのおもしろさを表現する手法として、ああいった形にしたんですね。いままでのような、ひとつのパーティー対ひとつのパーティーといったバトルではなく、複数のパーティーが絡み合い、さまざまな要素が生まれてきますから。

―― [illegible]

[illegible]もオンラインとオフラインでは変わっていくかもしれませんね。

技術レベルの問題もありますし、まだまだやりたいことがどこまでできるかを試行錯誤しながら開発している最中なので……。

―― プレイヤーのパーティー以外は、[illegible]プレイヤーがプログラミングしたAIが[illegible]

岡田　AIも、従来見られるコマンド式のAIではなくて、けっこう柔軟に対応[illegible]ちばん重要なのはパーティーにどの悪魔[illegible]悪魔の属性によって、戦闘の向き[illegible]

[illegible]かたに差が出てくると思うんですよ。ですので、かなり奥の深い形になりますね。

逆に言うと、これがオンラインになったときに個人個人の差が出過ぎてしまうかな、という不安があったりもしますが。

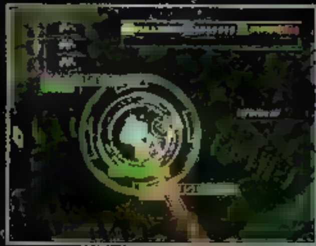
気になるオンラインのシステムは？

―― オンラインに関しては、[illegible]

岡田　[illegible]

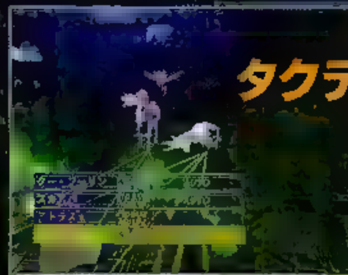
敵とのバトル……RTSからタクティカル戦闘へ切り替え

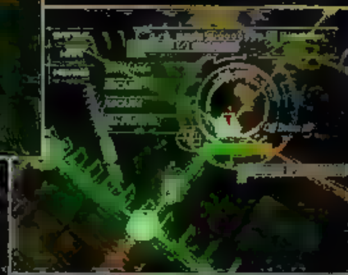
RTSフィールドでパーティーとエンカウントし、戦闘が始まったらタクティカル画面に切り替えることが可能。タクティカル画面では、戦術や攻撃方法などの細かい指示ができるのだ。エリア間を結ぶライン上では1パーティー対1パーティーの戦闘だが、エリアでの戦闘は複数のパーティーで戦うこともある。この複数で戦うバトルシーンは圧巻だぞ。



⬆他パーティーと遭遇、戦闘へ。さっそくタクティカル画面に切り替えてみる。

RTSでもよし タクティカルでもよし



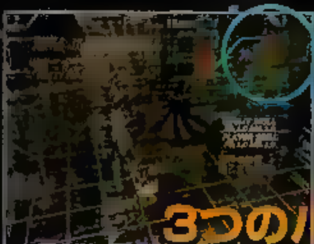


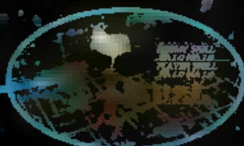
⬆➡戦闘に指示したAIの戦闘をしているメンバーに、個別の指示を出すことができるようになる。画面の切り替えをせずに、RTSのまま戦闘の状況をチェックすることも可能。

タクティカル戦闘では迫力のバトルが!!

RTSから切り替えたタクティカルバトルでは、大迫力の戦闘シーンが楽しめる。キャラクターたちが3Dで描かれているため、細かい動きが見られるのはもちろん、魔法のエフェクトも従来のシリーズよりますますグレードアップしているのだ。

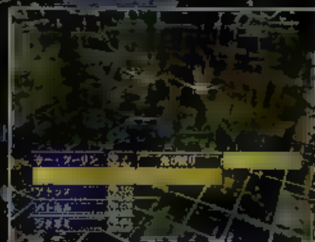
また、「NINE」では、ひとつのバトルに最大6つのパーティーが参戦することができる。味方パーティーとの連携をうまくはかり、被害を最小限にして敵パーティーを玉砕せよ！





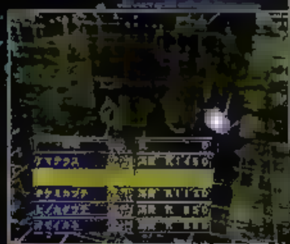
⬅⬆主人公たちのパーティーと、バラキ、ケットシーの3つのパーティーが、ニャラルトホテプと戦闘している。それぞれのパーティー視点に切り替えも可能。

3つのパーティーで攻撃！



⬅敵のニャラルトホテプへ"連続撃ち"の攻撃を指示。戦況を的確に把握して、細かい指示を出していこう。





⬅⬆ド派手なエフェクトに、プレイヤーのボルテージが上がることは間違いない。敵との属性などによって、召喚する仲魔を選ぶのも戦闘に勝つ秘訣だ。ここではツクヨミを召喚。

生まれる……

ーアップするまでずっと作り込みたいですし、技術的な検証もやっていて、オンラインになったときに同時プレイで何人ぐらい可能なのかとか、まだ未定なんです。やりたいことが多すぎて決められないってのもありますね(笑)。いろいろな形を取り入れて行きたいとは思っているんですけど。

―― オンラインでプレイする場合は、プレイヤーどうしが戦う形になるのでしょうか？

岡田 それが今回の「NINE」というタイトルに絡んでくる部分で、個々の属性が[illegible]

箱庭的なロールプレイングのオンラインとは違った意味で、属性が加わることによってプレイが変わっていくという考えかたですね。

明らかになったストーリー 今後の展開が気になるところ

―― 今回の記事では、序盤のストーリーが明らかになりましたが。

岡田 プレイヤーは、"デバッカー"として"ノイズ"と呼ばれる……などでは"バグ"と呼ばれているものですけど、プログラムに発生したそれを排除するために、仮想空間へダイブするんです。基本的なスタンスがこれですね。

そこに、さっきもお話したRTS戦闘のシステムなども組み込まれているわけです。[illegible]

で、ストーリーの中にチュートリアル要素を設けました。ストーリーを進めていくうちに、ゲーム全体のシステムがわかるようになっています。

ストーリーの内容的なこともまだまだ秘密が多いんですが、全部が全部"ノイズ"を取り除くことに集約しているわけではありません。これから二転三転していきます。

―― 現実世界と仮想世界、異なるふたつの世界で、ストーリーが展開していくわけですね。

岡田 そうですね。ゲーム本来の部分は電脳空間に集中します。かなりの割合で電脳空間で遊[illegible]

ゲームに仕上がるのではないかと思います。ゲームで得られる経験値ではなくて、ユーザーとして経験値を活かしてもらえればと。

「NINE」は、いままでの「真・女神」シリーズにあった"LAW"や"CHAOS"、"LIGHT"、"NEUTRAL"といった9つの属性を新しい解釈で取り入れています。ずっと「真・女神」シリーズのファンでいてくれた方はもちろん、「NINE」から「真・女神」を知った方にもたっぷり楽しめるものを作っていきますので、期待してください。



岡田耕始
COZY OKADA

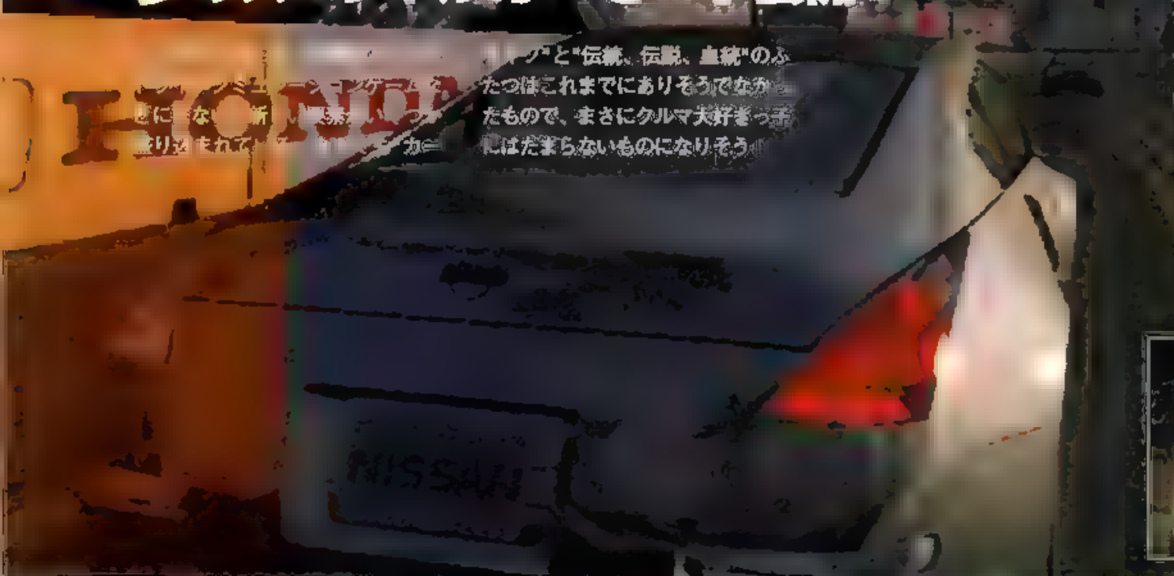
アトラスCDO(最高開発責任者)。「真・女神転生」シリーズ、「魔剣」シリーズ、「BUSIN」の生みの親。「NINE」では総合プロデューサを務めている。

Sega GT2002

ドライブシミュレーションゲームとしてのおもしろさはもちろん、"カーライフ"といういままでにない新しいコンセプトがある。クルマのある生活をXboxで満喫できるみたいなんだけど、どういうことなんだろう!?

タイトル	セガGT2002		
発売元	セガ	ジャンル	ドライビング&カーライフシミュレーション
発売日	2002年冬発売予定	価格	未定
開発	ワウ エンターテインメント	制作者	プロデューサー：[illegible]
人数	未定		
その他	未定		

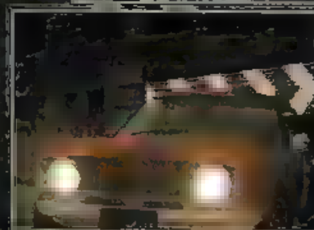
メインとなるsegaGT2002モードと夢のスペシャルカーを一挙公開!



…になく新…盛り込まれて…カー…リング"と"伝統、伝説、血統"のふたつはこれまでにありそうでなかったもので、まさにクルマ大好きっ子にはたまらないものになりそう…







伝説のクルマが甦る! スペシャルカー公開!

SPECIAL CAR 01

童夢 零

DOME ZERO



みんなあこがれた夢マシン 幻の純国産スーパーカー!

1978年、スーパーカーブーム時に登場した国産車。市販化は法律基準の壁に阻まれて断念したものの、ラジコンやミニカー、プラモデルなどが売れまくった。車高が1メートル以下という視点の低さで直線ラインを基本としたデザインは、まさに近未来的スーパーカー



アメリカ西海岸をイメージしたエリアはテクニカルコース!

ここでは新たに公開となったいくつかのコースを紹介しよう!『sega GT2002』におけるコースは、まずエリアがあってそのエリアがいくつかのコースに区切られている…となっている。今回紹介するのは、アメリカ西海岸をイメージしたエリア。それぞれのコースが朝、昼、夕方と時間帯が異なるので、同じエリアとはいえ印象がだいぶ異なるね!

Blue Syeel Speedway

➡海岸線を走ると……、おおっ! なんだか早朝なだけに朝日がまぶしい! 逆光に目がくらんでその隙に抜かれないように!





早朝の海岸線をどこまでも走れ

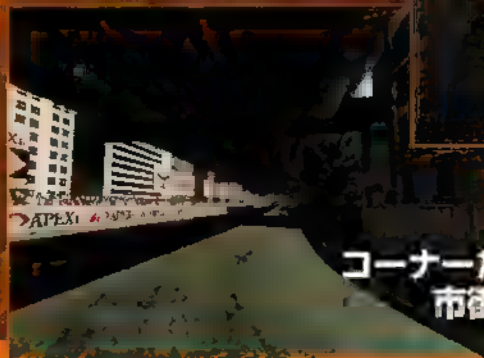
⬅長い直線が多いこのコース、各所で追い抜いたりできそうだけど、そのぶんコーナーはきつめになってるみたい!?

朝・昼・夕と刻が変化していく中で市街地や海岸線を突っ走る!

Tornado Pass

⬇昼間の市街地を走るコース。連続してさまざまなコーナーが用意されているようだ。





⬆コースを覚えて、コーナーのラインを研究しよう!

コーナーだらけの市街地コース!

Iron City Circuit



⬆➡すっかり陽も落ちて走る時刻は夕方。夕焼けをバックにコースを走る。直角コーナーが多いようだ。



夕焼けの先にある直角コーナー!

正式発売までこぎつけなかった幻のクルマが登場。ついに伝説が現実となってキミのもとに!?





初代MR2をベースにした500馬力のラリーカー!

1985年に発表、世界ラリー選手権において、もっとも過激なグループS構想(グループB廃止とともにSも消滅)を想定して作られた幻のラリーカー。ミッドシップ4WDを採用し、2リッターの3S-Gを縦置きしてターボを装着。500馬力以上を発揮したと言われている

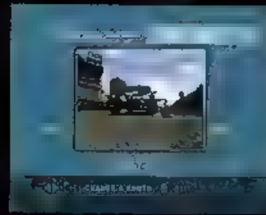
SPECIAL CAR 02
トヨタ MR2 GroupS "222D"

カーライフを満喫できるsegaGT2002モード！

このモードでは、クルマを買ってレースに参加し、入賞してお金を稼いでパーツをや新車を購入し、チューンナップしていく……というのが基本的な遊びかた。ここまでならふつうのドライビングシミュレーションだが、この「segaGT2002」ではガレージが大きな特徴を持っている。単にクルマが置いてあるメニューのひとつではなく、ホンモノのガレージのように写真やトロフィーを飾ったりすることができるのだ！ まさに"クルマのある生活"って雰囲気だね。



↑メインメニューを見るといくつかのモードがある。



↑リプレイでは写真撮影以外に何かができるかも？

MY GARAGE

その名のとおり、プレイヤーのガレージだ。実際のガレージのように各種ディスプレイが可能なのがユニーク。いらなくなったクルマ（お金が必要なときも）は中古ショップに売るだけでなく、ガレージ前に言い値で売り出すことも可能だ。そんなところもカーライフっぽい!?



↑"MY GARAGE"におけるメニュー画面。クルマの乗り換えやチューニング、テスト走行などが可能だ。



↑パーツの設定メニュー。交換かチューニングか……。

↓パーツを交換するときのメニュー画面。どのパーツを交換する？





↑サスペンションの設定。コースにあわせて調整しよう！

ガレージに写真を貼ろう！

↑リプレイで写真を撮影し、画面を選択する。





↑ガレージの中に飾られた写真やトロフィーの数々……。

segaGT2002 クリエーターインタビュー

ワウ エンターテイメントが開発するXboxタイトルとしては、最初に発売されそうな「segaGT2002」。現在の開発状況や企画コンセプトなどを、クリエーターの方々にじっくりと話を聞いてみたぞ！



今枝 賢一
ワウ エンターテイメント ディレクター

ディレクター。「ゾンビリベンジ」や「ダイナミックゴルフ」などを手がける。アクションゲームには強いこだわりを持つ。

クルマ好きが集んだからこそ、

――前作のドリームキャスト版発売から3年経過しましたね。

作っているメンバーは完全に別なんですよ。タイトルこそ「segaGT」シリーズですが、プロジェクトとしては完全に別モノです。ゲームシステムはもちろん、プログラムやクルマもモデリングなどすべてイチから作っています。なので、実際は前作からのつながり、というものはないんですよ。

――Xboxで開発するというのは最初から決まっていたことですか？

はい、当初からXbox用として企画されました。いま（5月上旬）現在で60～80パーセントくらいの仕上がりですかね。全体的なバランスやグラフィックを調整してます。

今枝 Xboxは作りやすいですよ。現行機種ではいちばん上を行くスペックですし、いいハードですよね。最初はライブラリとかもあまり揃ってない状態から開発をはじめたので、「ふうん、まあこんなもんかな」という印象だったのですが、開発が進むうちにいろいろわかってきて、かなりいろんなことができるいいハードだなと思えるようになりました。メモリまわりとかの制限がなく、ホントに作りやすいです。

――のでしょうか？

今枝 ぜんぶで125台あるんですが、国産車はもちろん、フォードやアルファロメオといった海外メーカーも多数入ってます。当初の予定から意図的に外車を増やしているというのもありますね。Xboxなので、海外での販売を少なからず意識しなければならないので。

すべての車種について詳しく言えないのが残念。ホントは言いたくてしょうがないんですが、スーパーカー時代の人やクルマ好きにはたまらない車種ばかりです。開発スタッフもそんな連中ばかり揃っていますから。隠し車種など全車種を出すのは、それほど難しくしないつもりです。難易度が高くて「あのクルマをゲットしたいのに、すごく難しくてクリアーできないから乗れないよ」なんてことにはしない予定です。

インタビュー裏話 リプレイ時は写真を撮れるだけでなく、ほかにも遊べる要素を入れる予定だとか。まだ詳細は発表できないようだが、Xboxだからこそ実現できるような機能らしい。詳細は決まり次第、本誌で紹介していくからもう少し待っててくれ！

CAR SHOP

新しいクルマを買うためのショップ。お金が貯まったら積極的に新車を買っていきたいよね！ やっぱり新しいクルマで走るのはキモチいい！



←歴代の名車に乗れるのは何だかうれしいよね。Zの復活こそ日産の復活!!（byゴーン社長）

PARTS SHOP

あともう少し、クルマをパワーアップさせたいなあ……なんてときは、パーツショップでチューンナップ！ パーツひとつで大きく変わるぞ。



←新車購入ばかりでなく、所持金が微妙なときはパーツでパワーアップさせていこう！

USED PARTS SHOP

中古のパーツを購入するためのお店。中古なぶんもちろん安いが、壊れてしまうリスクもある。財布の中身が厳しいときは大いに活用したい。



←中古パーツはちょっとリスクのある商品だが、アタリパーツを買えればかなりお買い得！

OFFICIAL RACE

レースに出走し、賞金や賞品（プレゼントカー、パーツ、トロフィーなど）を獲得していく。2シーズンあり、それぞれ6ステージあって3～5つのレースを勝ち抜いていくとステージクリアーとなっていくぞ。



←↑オフィシャルレースはとにかくレースに勝ち抜いていくことだ。賞金を貯めて少しずつパワーアップさせていこう！

ステージをクリアーしていくオフィシャルレース

EVENT RACE

イベントレースは、いくつかの条件があるレースだ。たとえば"80年代のクルマ"でしか出走できないレースなど、その条件はさまざま。スポンサーのついた冠杯もあって、賞品や賞金が楽しみだね！



←↑各条件で適切なクルマで出走しなければ意味がない。70年代縛りのレースはかなりレトロな雰囲気になりそう!?

いくつかの条件がともなったイベントレース

ガレージから感じ取れるその人だけのカーライフ

――古い年代の車種が登場するのが大きな特徴ですよね？

安藤　この手のドライブシミュレーションの場合、新型車からどんどん入れていくっていうのが王道の作りかたなんですが、それだと既存のものと何にも変わらない。続編とはいえ別のチームで作り直すんだから、こだわりが感じられる車種構成にしたかったんですよ。そこで、自分たちが好きなクルマだけをチョイスしていくことから始めました。いろいろ煮詰めていくうちに「旧車を混ぜるだけではおもしろくないから、その系統をはっきりさせて新旧の対比をはっきりさせたほうがおもしろいのでは？」となりまして。

また、位置付け的にはドライブゲームなんですが、突っ込んだ言いかたをすれば、このゲームは"カーライフシミュレーション"という側面も持っているんです。ガレージもちゃんと3Dで再現していて、レースで優勝したときのトロフィーを飾れたり、リプレイ画面で写真撮影したものをガレージの壁に貼りつけたりと、愛車といっしょに生活しているような演出が随所に盛り込まれています。自分の歴史が刻まれていくガレージンって感じでしょうか。実際、ズラリと写真が並んだところを見たら、これが妙にうれしくて（笑）。

あと、中古パーツ屋に雑貨とか売っているんですよ。何の役にも立たないんですが（笑）、それを並べて楽しむこともできる。その人がどういう趣向なのか、ガレージを見ればひと目でわかる。ドライブシミュレーションゲームって、無機質な印象を受けるじゃないですか。このゲームではそういう雰囲気にしたくなかった。ホントにクルマを買って、それでレースに出場しているんだな、っていうのを感じられるような等身大な感覚を目指して作りました。

――クルマの挙動はリアル系ですが、ホントにシミュレーションにしてしまうと限られた入力装置と画面表現では感覚が乏しく操作が難しい。そこで、徐々に噛み砕して誰にでも運転できるけど荷重移動など動きをリアルに感じ取れるようにしました。FFとFRの違いはもちろん、スバルと三菱の4駆の差もわかるぐらいしっかり作っています。やりこんでいけば微妙な操作によって姿勢を変えたりできると思います。アクセルのオンオフ、ブレーキでの荷重移動を意識して作っていますので、そういうところも注目してください。



ソフト開発 安藤 博

プログラマー。「ウイングウオー」「ダイナマイト刑事」「ゾンビリベンジ」など。今作ではクルマの挙動を担当。

スバルと三菱の4駆の差が表現されてます！

インタビュー裏話 インタビュー中、話は大いに脱線してすっかりクルマ談義に。車種リストを見せてもらったせいもあって、「おお、これも入っているんですね」、「ジェイ○・イ○（？）、乗せてもらうとしいかも！」などなど……。脱線それまくりだったが、クルマへの愛情はヒシヒシと感じたぞ！



眠らない街をひた走るタクシー!

⬅前作では昼間だったコース、暗くなっただけでもかなり印象が違うよね。

徐々にその全容が明らかになってきたシリーズ第3作、『CRAZY TAXI 3 High Roller』。今回は、これまで紹介したふたつのコースに加え、新たにSMALL APPLEを紹介しよう。このコースは前作に登場した同名のコースに大幅なアレンジを加えたもの。ニューヨークをモチーフとしており、本物の街により近い構造になっているのが特徴だ。時間帯は夜となり、ライトに照らし出されたストリートを爆走することになる。このステージの登場キャラクターは4人。以前紹介したふたつのコースと合わせれば、総勢12人のキャラクターを扱うことができる。また、同時に公開されたメニュー画面から、"CRAZY X"というモードの存在も浮かび上がった。これはシリーズで人気のミニゲーム集の可能性が高い。これらを総合すると、シリーズ最大の作品となることが確実だ。ファンなら見逃すわけにはいかないぞ。

CRAZY TAXI High Roller™

from Creator ヒットメーカー プロデューサー 菅野顕二



前作のSMALL APPLEをリニューアル! 単に背景を夜にしただけではありません。新たなるショートカット、新規目的地など新しい感覚のコースに生まれ変わりました。夜の景観とともに、新しい道の発見も楽しんでほしいですね。

ニヒルなクールさと病的な狂気の2面性を持った男。日常はクールないでたちで、仲間思いのリーダー的存在であるが、一度キレた彼を止められるものはいない。

Slash スラッシュ



⬆観光バスと並んで走るスラッシュ。キレた一面を持つ彼だが、それでも多くの客が乗りたがるほどドラテクは一流だ。



タイトル	クレイジータクシー3 ハイローラー		
発売元	セガ	ジャンル	カーアクション
発売日	7月25日予定	価格	6800円(税別)
開発	ヒットメーカー	担当者	プロデューサー
対応	未定		未定
その他			

いよいよその全貌が明らかに!? シリーズ最大級のボリュームを味わえ!

新コース"SMALL APPLE"を徹底紹介。前作でも登場したこのコースは、舞台を夜にして大幅な変更が加えられた。大都会ならではの複雑な地形が、ほかのコースにはない緊迫感と深いゲーム性を生み出していくのだ。





➡夜間とはいえきらめくネオンが美しく、地味な暗さは微塵も感じさせない。

⬅大都会を舞台に、実在の企業が目的地として登場。HMVの文字が華やかに光る。

『CRAZY TAXI 2』のSMALL APPLEが夜景になって帰ってきた!!

⬇客に愛想を振りまくこともなく、マイペースで爆走するアイスマン。非難の言葉を浴びせようものなら逆ギレされる。



⬇コーナーを派手なドリフトで走り抜けるHot-D。スタントドライバー出身の彼は過剰なサービス運転を提供する。



Cinnamon シナモン



チャーミングな装いと底抜けの明るさを備えた女性。つねに前向きだが、いったんトラブルが起きるとその問題以外のすべてを忘れてしまう困った一面も。



⬆ビルからビルへ大ジャンプ。がむしゃらに突き進むシナモンのパフォーマンスは、ときにやり過ぎることも。

Iceman アイスマン



つねにマイペースで、寡黙に仕事をこなす男。彼にとって仕事の成功は当然の結果であり、興味の対象ではない。愛犬のBBとやすらぎの日々を過ごすため、タクシーを駆る。

Hot-D ホットD



底抜けの明るさと年齢を超越した肉体の若さを兼ね備えた男。金儲けが何より好きで、そのドライブテクニックとリップサービスで客を喜ばせ、チップをせしめるのを喜びとする。

摩天楼にはイカれたドライバーが手ぐすね引いて待っている!!

SMALL APPLEに登場するのはスラッシュ、アイスマン、シナモン、ホットDの4人。ほかの3コースとはまた違った、個性豊かなキャラクターがそろう。このステージはニューヨークをイメージして作られており、キャラクターも街の雰囲気を映している。大都会の喧騒の中でそれぞれの美学を持ち、生き抜いていく4人。彼らは都会の光と闇の中に何を見ているのだろうか。照らす光の角度を変えれば、街はさまざまな姿を見せる。そんな都会の様相そのままに、一筋縄でいかないやつばかりだ。

SMALL APPLEで使用できるキャラはこの4人!

クレタクレシート 「クレイジータクシー」の初代はアーケードゲーム。アーケードでも基本ルールは同じで、テクニックがあればそれだけ長く遊ぶことができた。スーパープレイヤーのプレイは美しいが、長時間プレイでゲームセンター側を困らせることにもなった。

SMALL APPLEはココに注目!!

『クレイジータクシー』シリーズの各ステージは、典型的なアメリカの街をベースにして作られている。周囲が田園や砂漠になっているほかのコースと比べ、SMALL APPLEは大都会そのものが舞台。そのためにコースは入り組んでおり、街は人であふれている。道路は立体交差し、建物の上を走って近道をすることも可能だ。このような密度の高いステージ構成が熱い走りを生んでいる。今回は夜になり、美しい光の洪水の中爆走することになる。街の構造に大幅な変更が加えられているそうなので、さらに深い内容が期待できるぞ。

注目1 摩天楼が夜景に

前作のステージとの大きな違いは、時間帯が夜になったところ。ニューヨークをモチーフとして作られたステージだけに、その夜景の美しさはすばらしいものがある。とくに高層ビルの窓の明かりひとつひとつがくっきり映っているのに注目。ヘッドライトに照らし出される街の姿は、前作とはまったく違った趣となるに違いない。新たな魅力がそこから生まれてくる。

夜になったとはいえ、マップが前作と同じならほとんどが市街地のはず。ビルからの明かりやネオンで光が満ちあふれ、路面を照らしていることだろう。不夜城であるSMALL APLLEでは、暗さに困ることはないと思われる。



⬅ヘッドライトが照らし出す巨大建造物。昼間とはまったく違う光景だ。Xboxが可能にした光の効果が、建物の形を美しく浮かび上がらせる。



➡ヘッドライトの光、ドリフト時のバックファイヤー、路面に残るタイヤの跡。前作にはなかった表現が臨場感をアップする。

注目2 都会の街並みは入り組んだ迷路

SMALL APLLEはニューヨークを舞台にしたステージ。それだけに、直角のコーナーが多く存在し、道路が網の目のように入り組んでいる。昼間でも覚えるのが難しいステージだが、今回は夜なので迷わないようにしたい。

前作と同じならステージの中央に公園があり、その周囲を市街地が取り囲んでいる。しかし街の構造は大幅に変更が加わっている模様。前作で通れなかった裏道など、新しいルートを探すのが楽しみのひとつとなるだろう。



⬆線路の上を走り抜けるツワモノ。ここは前作では見覚えのない道だ。



⬆公園の中を傾きながら暴走。前作どおりなら公園はステージの中央にあるはず。

注目3 新たな目的地が登場?!

このゲームでは、客の配置・目的地の場所がゲーム性の核になる部分。これが変わると、大きくゲーム性が変化する。新しく客を届ける最短ルートを考えなければいけないからだ。このSMALL APPLEでは、客の配置や目的地が前作と変わっている。そのため、前作では通らないルートを走る必要も出てくるはず。客の選びかたも変わり、新鮮な驚きを与えてくれるだろう。



➡前作にはなかった目的地が目前に迫っている。これはテレビ局のように見えるが、どこにあるのだろうか。

日が没すると団体客も様変わり

前作のSMALL APPLEでも団体客は存在したが、今回 [illegible]
夜にさまざまなイベントが催される。そんな都会の歓声の渦が生み出した、奇妙なやつらの姿を見よ!

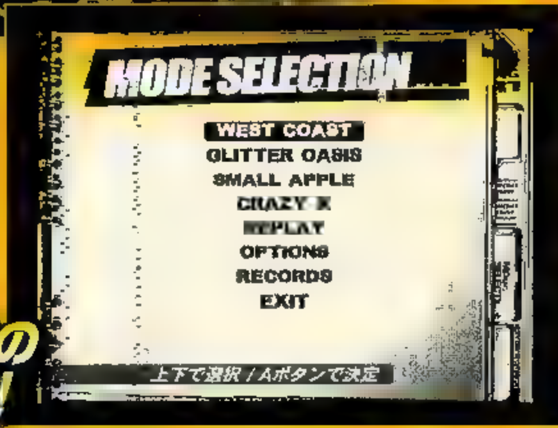


クレタクレシート 『クレイジータクシー』の基本テクニックは3つ。クレイジーダッシュ、クレイジードリフト、クレイジーホップだ。重要なのはクレイジーダッシュで、これができれば楽しさ倍増。操作はギヤをRに入れてから、Dに入れると同時にアクセルをオン。

メニュー画面から ゲームモードを推測!!

ついに「CRAZY TAXI 3 High Roller」のメニュー画面が公開された。それが右の画像である。このメニュー画面はこれまでのシリーズ作品と形式は同じ。メインとなるコースがあり、リプレイとオプション、レコードがある。"CRAZY X"という名前のモードは、これまでの例から考えると恒例のミニゲームモードと考えられる。このメニュー画面から見てとれる今作の特徴は、メインとなるコースが3つあること。ボリュームたっぷりの内容で、長く遊べることとは間違いない。またXboxではハードディスクにデータを蓄積するので、多量のリプレイデータを保存できそう。注目点はたくさんあるぞ。

これが『CT3』のメニュー画面だ!



←メニュー画面が公開され、その全貌が徐々に明らかになってきた。やはり特筆すべきはそのボリュームだ。シリーズ最大の大作となることはもはや疑うべくもない。「クレタク」のファンなら買い逃すわけにはいかないだろう。

コースは3種類!?

これまでのシリーズでは、メインとなるコースがふたつあるのが通例だった。しかしメニュー画面からもわかるように、今回のステージ数は3つ。完全な新コースでラスベガスをモチーフとしたGLITTER OASIS、最初に制作されたコースで西海岸をモチーフにしたWEST COAST、前作で登場しニューヨークをモチーフとしたSMALL APPLEだ。これまで登場しているふたつのコースも大幅なアレンジが加えられ、新しい驚きをプレイヤーに与えてくれる。圧倒的なボリュームでクレタクワールドを楽しめるというわけだ。Xbox版のこの1本があれば、シリーズの真髄をあますことなく味わえるぞ。

アメリカ西海岸をモチーフ WEST COAST



↑シリーズの原点となったステージ。明るい色に彩られた西海岸のポップな雰囲気が魅力的。

ラスベガスをイメージ GLITTER OASIS



↑完全オリジナルのこのコースは、砂漠の中に生まれたカジノの街、ラスベガスがモチーフ。

キーワードはニューヨーク! SMALL APPLE



↑CRAZY TAXI 2で登場したステージで、路地が複雑に入り組んだニューヨークが舞台

基本ルールは前作と同じ

これまでのシリーズでは、一定時間確実に遊べるモードと、客を送り届けるとタイムが増える時間無制限のモードがあった。公開されたメニュー画面から、今回もそのルールは継承されているのがわかる。"PLAY BY NORMAL RULES"というタイトルが時間無制限のルール。このモードが前作どおりなら、客を送り届けると届けた時間に応じてボーナスタイムが支給される。最終的にはタイムがなくなるものの、うまくなるほど長く遊ぶことができる。究極までテクニックを追及していけるのだ。画面から推測すると、そのほかに一定時間（3分・5分・10分）遊べるモードがある。時間内なら何をやっても許されるぞ。



←時間無制限のモードと、3分、5分、10分遊べるモードの4つがある。

期待高まる"CRAZY X"

シリーズで恒例となっているのが、タクシーを使ったミニゲーム集だ。これは元祖では"CRAZY BOX"、前作では"CRAZY PYRAMID"と呼ばれていた。今回メニュー画面に登場した"CRAZY X"は、そのミニゲームモードではないかと予測される。これらのミニゲーム集はひとつひとつが競技として完成されており、じつにアイデア豊か。しかも挑戦しているうちに必須テクニックがマスターできるのだ。どんな内容なのか期待は高まる。

CRAZY TAXI "CRAZY BOX"



←"CRAZY BOX"は奇抜なゲームがあった

CRAZY TAXI 2 "CRAZY PYRAMID"



←"CRAZY PYRAMID"ではホッピングが重要

クレタクレシート　初代のWEST COASTは周回コース、2代目のSMALL APPLEは碁盤目のように入り組んだ実在の街に近いコース。果たしてGLITTER OASISはどのようなコースだろうか。中心に繁華街があり、周囲を広大な砂漠が取り巻いていると予想するのだが……。





ラリーならではのマシンの挙動はまさに本物！その操作感を思う存分堪能できるぞ！

RALLISPORT CHALLENGE

クルマの走れるあらゆるシチュエーションが体験可能なレースであるラリーを題材にしたゲーム『ラリースポーツ・チャレンジ』が6月13日にいよいよ発売！ 今回はゲームに登場するマシン、コースをさらに細かくチェックし、発売日に備えよう！

タイトル	ラリースポーツ・チャレンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	6月13日発売予定	価格	6800円（税別）
保存	[illegible]		
		システム対応	5.1ch / HDTV

Saab 9-3 T16 4×4
サーブ9-3 T16 4×4



↑あのサーブもラリーマシンを。それも4WD！ 市販車であれば欲しい！

馬力	540hp
トルク	630Nm
車重	1100キロ
駆動方式	4WD
ミッション	6速

スピード / ハンドリング / 加速

日本では発売されていないがヨーロッパでは9-3の4WDが存在する！ それをベースにしたマシン。ヨーロッパのラリーでは優勝実績もあり！

Opel Astra T16 4×4
オペル アストラT16 4×4



↑オペルと言えば往年のグループBのモンスターマシンも有名だよね！

馬力	510hp
トルク	658Nm
車重	1120キロ
駆動方式	4WD
ミッション	6速

スピード / ハンドリング / 加速

市販車には4WDは存在しないがレース仕様が存在する。ラリー関連では、フランスで行われる氷上でのレースで、この仕様が使われている。

Mitsubishi Lancer EVO 6.5b
三菱 ランサー エボリューション6.5b



↑マキネン仕様のランサー！ VIのマイナーチェンジ版という感じかな？

馬力	330hp
トルク	488Nm
車重	1230キロ
駆動方式	4WD
ミッション	5速

スピード / ハンドリング / 加速

ランサーエボリューションVIをトミ・マキネン仕様として発売したマシン。VIと比べると30馬力アップしているがトルクはダウンしている。

Subaru Impreza Hill Climb
スバル インプレッサ ヒルクライム



↑現代のラリーシーンに欠かせないインプレッサ！ これは先代モデルだ。

馬力	300hp
トルク	470Nm
車重	1230キロ
駆動方式	4WD
ミッション	6速

スピード / ハンドリング / 加速

先代インプレッサのラリー用マシンをヒルクライム用に仕立てたマシン。WRXよりもトルクが大幅にアップしているところに注目したい！

Metro 6R4
メトロ 6R4



↑MGの小型のマシン、メトロもラリーカーになると……。見よ！ 迫力！

馬力	410hp
トルク	504Nm
車重	1030キロ
駆動方式	4WD
ミッション	5速

スピード / ハンドリング / 加速

イギリスの名門"ウィリアムズ"の手により、ターボなしの3000ccのエンジンをミッドシップに搭載した、いまは亡きグループBカー。

Peugeot 205 T16 Rally
プジョー 205 T16 Rally



↑ひと昔まえのプジョーは、こんな風に角張っていたのが特徴だった。

馬力	500hp
トルク	499Nm
車重	910キロ
駆動方式	4WD
ミッション	5速

スピード / ハンドリング / 加速

大衆車である205だがエンジンをミッドシップに、そして4WDに仕立てた。さらにセミパイプフレームで武装したグループBのマシン！

ラリーイベントでポイントを獲得し、12台のラリーマシンをゲットしよう！

さて今回も読者みんなが気になるであろうゲームの主役！ ラリーカーの紹介から始めよう！

今回は、前回紹介したデフォルトで選ぶことができる8車種のマシンでゲームを展開し、ポイントを貯めていくことで使用可能になる12車種を紹介しよう。

前回紹介したマシンは、比較的最近のタイプのマシンが多かった。しかし今回の12車種は、最新のタイプもあれば、いまではあまりラリーシーンで見られなくなったものも。とくにオレンジ色で区分けされた車種は往年のラリーカーで活躍した名車ばかりだぞ。



⬅三菱ランサーエボリューション6.5bの6.5って中途半端な感じだけど、性能的には変化はそうなく、Ⅵをマキネン仕様に仕立てたバージョンである。



⬇スバルインプレッサヒルクライムの"ヒルクライム"とは、その名のとおり、丘を登るタイプのマシンだ。



➡メトロ6R4。最近のラリーファンにはなじみのない名前だが、イギリスの名門であるMGのラリーマシンである。

Ford Focus Rallycross
フォード フォーカス ラリークロス



⬆最近かなりの戦闘力を発揮 その うえいい戦績を残しているフォーカス。

馬力	526hp	スピード
トルク	748Nm	ハンドリング
車重	1 20キロ	加速
駆動方式	4WD	
ミッション	5速	

ラリークロス仕様のフォーカス。WRC仕様と比べ馬力、トルクが大幅にアップ！ しかも車重が軽いので戦闘力はさらに高いものに！

Citroen Xsara Rallycross
シトロエン クサラ ラリークロス



⬆シトロエンもラリ ン では有名なメーカー。タ マックはかなり速い

馬力	510hp	スピード
トルク	681Nm	ハンドリング
車重	1120キロ	加速
駆動方式	4WD	
ミッション	5速	

2001年、WRCに帰ってきたシトロエンがレースに送り込んだマシンがクサラ。ここで紹介するマシンは、ラリークロス仕様のものだ。

Lancia Delta Integrale
ランチア デルタ インテグラーレ



⬆現在ラリーから撤退したが、その存在はいまでも大きいインテグラーレ

馬力	345hp	スピード
トルク	450Nm	ハンドリング
車重	1149キロ	加速
駆動方式	4WD	
ミッション	6速	

現在はWRCに参戦していないが、グループB廃止後、トヨタのセリカと一時代を築いたマシン。その戦闘力は他を大きく圧倒していた

Nissan Skyline
ニッサン スカイライン



⬆ラリ でも過激な性能を発揮 このスカイラインを使いこなせるか？

馬力	850hp	スピード
トルク	1302Nm	ハンドリング
車重	1540キロ	加速
駆動方式	4WD	
ミッション	6速	

先代のスカイラインのラリー仕様のマシン。データにあるスペックを見てもわかるがとんでもなくハイパワーなマシン！ 使いこなせるか？

Audi Quattro S1
アウディ クワトロ S1



⬆ひと昔まえのアウディのモンスタ マシン。見た目でもっスゴイのひと言

馬力	530hp	スピード
トルク	790Nm	ハンドリング
車重	1298キロ	加速
駆動方式	4WD	
ミッション	5速	

1980年代、アウディが世に送り出したマシンは、じつに500馬力以上発揮するモンスター。4WDとターボを初めて搭載したマシンとして有名。

Lancia Delta S4
ランチア デルタ S4



⬆デルタ時代のラリーカー 見た目はシンプルだけど性能は 。

馬力	550hp	スピード
トルク	686Nm	ハンドリング
車重	970キロ	加速
駆動方式	4WD	
ミッション	5速	

クワトロS1と時期を同じくして登場したグループBのモンスターマシン 排気量1.8リットルにしてなんと500馬力以上を発揮していた

序盤のプロレベルは 4つのシーンで構成されているぞ！

キャリアモードのプロレベルで走ることができるのは、砂漠を走破する"サファリ"、草原地帯を駆け抜ける"パシフィック"、地中海をイメージした山岳地帯の"メディタレニアン"、氷上を走破する"アイス"という4つのシーンになっている。

個々の景観を想像してもらえるとわかるが、各シーンの特徴的な路面、起伏、さらには気象現象といったさまざまなシチュエーションをHDTV対応というハイレベルな画質にて忠実に再現している。あらゆるレースシーンをリアルに体験できるようになっているのだ。

このプロレベルの4シーンで、ラリーの醍醐味である路面の変化に対しての能力を磨いていき、さらに上のレベルのレース展開していける能力を養うといいだろう。



SAFARI サファリ



コースの概要

このシーンのコース数は全部で6つ。"SS"という区分けで表記され、そのほとんどが砂地ベースのレースとなっている。

広大な砂漠地帯を走るために、カーブはそう多くなく、直線部分が多いコース展開となっているので、全開走行を堪能できる。気象条件はもちろん快晴状態だぞ。

この"SAFARI"でのラリーは、サーキットのようにレース専用のコースではなくて、砂漠地帯を舞台にして展開をしていく。

コースは周回コースではなく、スタート地点からつぎのゴール地点へ1本道を走り切る展開となる。

このシーンは、砂漠地帯ということもあり、そのほとんどをグリップの悪い砂地で占められている。



↑頭上高くから浴びせられる太陽の下、グリップの悪い砂地のコースを爆走する！

PACIFIC パシフィック



コースの概要

このシーンのコース数も"SAFARI"と同様に6つのSSで構成されている。

草原地帯なので、そう起伏があるわけではないが、カーブが多くなっているうえに、コース幅が狭くなっているところもあるので、油断はできない展開になっている。

また、気象条件が雨のところもあるぞ。

この"PACIFIC"は、草原地帯を舞台にレースを展開する。

このコースも"SAFARI"と同様にラリー専用のコースではないため、"SS"という形でコースを区切った形式でラリーが展開する。

草原地帯ということもあり、路面の状況は土、砂利系のダート状態がメインで、これに部分的に舗装路が入る展開となっている。



↑カーブも多くなり、路面の変化もしさらなる対応能力が求められるコースである。

MEDITERRANEAN メディタレニアン



コースの概要

コースは全部で8つ。このシーンも"SS"の形での表記となっている。

山岳地帯だけあって、アップダウン、きついカーブ、そして断崖絶壁を走るために、かなりのテクニックを要することになる。

またコースアウトをすると即、走行中断！という展開も待っているぞ！

山岳地帯をコースとするのがこの"MEDITERRANEAN"だ。

その地形から想像するとおり、起伏の激しい、そしてきついコーナーが多く存在する展開となる。

このシーンも1本道を区切った形でレースを展開していく。

路面は舗装路が中心だが、グリップの悪い砂利系のダートの部分もあるので慎重に運転したい。



↑[illegible]をし、きついコーナーを抜けるかが楽しい

Ice アイス



コースの概要

コースはすべて氷上の周回コースとなっていて、"North Hillサーキット"、"North Hillスピードウェイ"、"FROST RIDGE1"、"FROST RIDGE2"、"LAKE BAUER SHORT"、"LAKE BAUER"の6つとなっている。氷上ということで、もちろん滑りやすい状況。タイヤ選択をしっかりしないと……。

"Ice"のシーンでは、いままでの3つのシーンのように区間を区切ってのラリー展開ではなく、レース用に作られた周回コースを回るレースの展開となる。

このゲームのメインの楽しみかたである"キャリア"でこのシーンを選択すると、いままでの3つのシーンとは異なり、4台同時スタートによるレースとなる。



↑周回コースとなっているので、コースの把握はしやすい。だが路面はアイス……。

ドライビングフィールピックアップ

サーキットでは味わえない自然を相手にしたシチュエーションへの対応能力を磨こう!!

今回紹介した4つのコースシーンの中なら山岳地帯のコースの"MEDITERRANEAN"から"SS3"をチョイスして、その見どころをコースからピックアップしたので、発売まえにコースを確認してもらいたい。

思い切り飛ばせる直線部分あり、切り返しが必要なカーブが連続する部分あり、そして思い切った減速が必要なヘアピンカーブの存在を確認することができると思う。

しかしマップからでは確認できない部分もある。それはコントロールの加減を変える必要のある路面の状況変化や、山岳地帯特有のアップダウンの激しさだ。また、崖っぷちを走る危険な場面が、この"SS3"にはたっぷり詰まっているのである。

さあ、ラリーの醍醐味をとくと堪能あれ



Point 4

崖っぷちのコースの幅に注意！

ほとんど直線部分がないので、コースの幅を有効に使って少しでも速く走る方法を取る。油断すると崖から落ちるが、どこまでインを攻めれるかがポイントに！



⬅少しでも走る距離を短くする走りでタイムを縮める。その作業の積み重ねが、結果に大きく響くことに。

Point 1

路面の変化にも注意しないと…

このコースのように舗装路からダートへ、そしてまた舗装路へ戻るコースも少なくない。路面の変化は操作に大きな変化をもたらすので、かなり注意が必要だ！

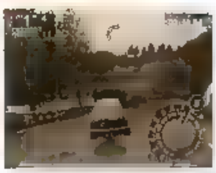


⬅路面の色が変っているのがわかるかな？ ここからはグリップの悪い路面へ。カーブの進入に注意が必要。

Point 3

ガードレールがない部分もある！

コース外に出ないようにするガードレールが必ずあるとは限らない。この山岳地帯のようなコース外がすぐ崖になっている部分ではとくに注意したい。



⬅起伏によってジャンプ。その外は　。

Point 2

逃げ場がない！しっかり減速！

山岳地帯でのカーブは、曲がり切れずに壁に激突！という部分が多い。そのため、きついカーブでは手前で減速を行い、大きなミスを出さないようにしたい。



⬅減速しすぎるとインの壁に激突も？

もしミスったら……コースに自力で戻る？

本物のラリーであれば、コース外に出たり、横転したりしても走れる状況ならレースを再開する。では、ゲームではとうなる？

このゲームでは、コース外にある程度出たとしても即、走行中断、強制的にコースに戻されるということはなく、ある程度コースの幅に余裕が持たされている。コースアウトしても自力で復帰できるようになっているのだ。この機能を巧みに使うと、ちょっとしたショートカットも可能だぞ。

自力で復帰できなければ白ボタンを押すことで任意でコース上に強制復帰をすることもできる。

これをいつ使うかがタイムに大きく影響することになるかも？



⬅もしコース外に出てしまったら　、状況を見て自力復帰が早いか　戻る手間を考えたら強制復帰をしたほうがいいかを判断　瞬で　しなければならないのだ





Ex Chaser エクスチェイサー

聖なる大陸でくり広げられるファンタジックアクションRPG

武器や魔法で敵を打ち倒していくアクションRPGの内容を報告。ひとりはもちろんのこと、最大4人同時で楽しめる協力プレイが熱いぞ！

タイトル	エクスチェイサー		
発売元	アイディアファクトリー	ジャンル	アクションRPG
発売日	今冬発売予定	価格	5800円(税別)
開発	アイディアファクトリー／XPEC	備考	キャラクターデザイン [illegible]
[illegible]	ゲームデータ 16ブロック	[illegible]	[illegible]
その他	[illegible]		

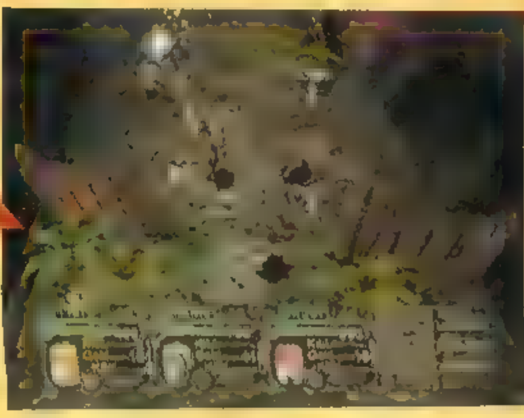
参加人数を変更することでプレイスタイルが変わる！

本作はひとりプレイのほか、2～4人同時プレイが可能。基本的な内容は、出現する敵を倒しながらゴールを目指すステージクリア一型のアクション。だが、参加人数によって戦闘での戦略や難易度が大きく変化してくる。ひとりで大量の敵を相手に、アイテムを効率よく活用しながら進むか、あるいは複数人数でアイテムを分け合い、協力して戦闘を切り抜けるかなど、プレイヤーの人数によって異なるプレイスタイルを楽しむことができるのだ。



単独プレイ レベルアップがカギとなる

←敵はかなりの数が出現するため、戦闘では苦労する。ただ、ステージ中のゴールドを独り占めできるため、早めにキャラをパワーアップさせることが可能。アイテムも使い放題だ。



2～4人プレイ 戦闘での協力が最大のポイントとなる

→突撃班や後方支援班など、役割を決めて進めば戦闘が楽。ただし入手アイテムは頭数で割ることに。息の合った連携が重要となる。

【STORY】異世界の勇士となり聖なる大陸ゼダンを救え

4つの精霊に守られた聖なる大陸ゼダン。だが、天魔王マドゥルーを信仰する黒装束の者たちの暗躍により、精霊たちの結界は弱められ、世界は呪われた地と化してしまう。精霊を守護する白装束の賢者たちは、最後の望みとして、異世界から闇に抗う力を持つ勇士たちを召喚したのだった……。



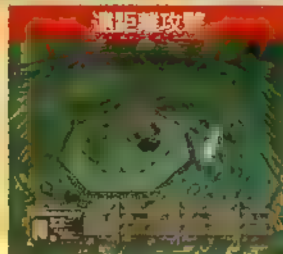
↑プレイヤーは賢者たちに召喚された勇士となり、マドゥルーの軍勢を相手に戦いをくり広げる。

3種類の基本攻撃をメインに必殺技や合体技で戦う

敵への攻撃は接近攻撃、遠距離攻撃、魔法攻撃の3種類がメイン。どれもボタンひとつで簡単にくり出すことができ、状況に合わせて使い分けていくことになる。3種類のうち、遠距離攻撃は、くり出すのに"気力"を消費する。魔法攻撃はステージ中で入手できるスクロールを使ってくり出すことになる。また、これらの基本攻撃のほかに、強力な必殺技や回避行動といった特殊なアクションもある。これらを駆使して敵を殲滅していくのだ。



⬆剣による攻撃。ボタンを連続で押すことで連続攻撃をくり出せる。



⬆剣の波動や銃などによる攻撃。遠方の敵を攻撃できるが"気力"を消費。



⬆スクロールを入手すると、その種類に合わせた魔法攻撃をくり出せる。

気力満タンでくり出す必殺技と合体技

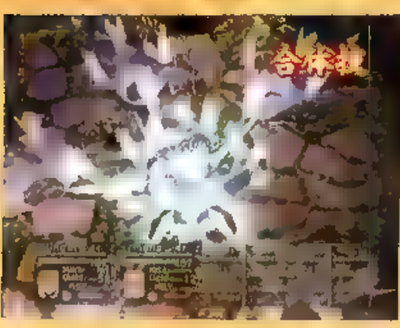
プレイキャラには"気力"というパラメーターがあり、時間がたつか、右トリガを引きっぱなしにすることで上昇する。気力ゲージが満タンになると、強力な必殺技をくり出すことが可能だ。さらに複数同時プレイなら、ふたりがかりで必殺技を強化することもできる。ふたりの気力が満タンの状態で必殺技を出すことで、威力が増幅された超強力な合体技を発動できるのだ。


⬅右トリガを引きっぱなしにして気力を上昇。満タンになると、画面左下の気力ゲージが黄色く点滅した状態になる。

気力ゲージ しばらく待つか右トリガで上昇。攻撃を受けたり、遠距離攻撃や必殺技の使用で消費。



➡右トリガ+Xボタンで発動する。効果範囲や威力はプレイキャラによって異なるが、基本攻撃よりはるかに強力だ。



⬅気力満タンのふたりが接触した状態で必殺技をくり出す。通常よりも威力や効果範囲がパワーアップした合体技に発展

魔法の器が最大になると究極魔法が発動可能

スクロールをストックし、キャラごとに定められた魔力の器が最大に達すると、通常の魔法攻撃より強力な究極魔法を放てる。スクロールを一定量一度に消費することになるが、威力は絶大だ。


⬅宝箱からスクロールを入手すると、魔力の器にストック。使わずに最大までストックすれば、究極魔法が出せる。

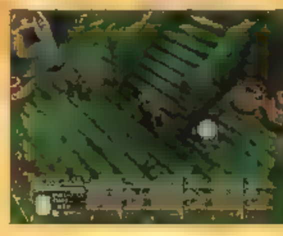
魔力の器 スクロールをストックしておける器。最大ストック数はキャラによって異なってくる。



⬆右トリガ+Bボタンで発動。通常の魔法攻撃よりも範囲が広く、ほぼ画面全体をカバーできる強力な攻撃に。

回避行動や特殊攻撃で敵の猛攻に対処する

通常の攻撃以外にも、回避や一掃攻撃、ふっ飛ばしといった特殊なアクションが可能。なかでも敵の攻撃をかわす回避はとくに重要だ。状況によって活用することで、戦闘を有利に運ぶことができる。やみくもに攻撃するだけでは生き残れない。



回避

⬅左トリガを引くと、側転や前転で敵の攻撃を回避できる。回避行動中は無敵になるため、非常に便利。

一掃攻撃


➡回転攻撃で周囲の敵を一度になぎ倒せる。敵に囲まれたときに効果を発揮するが、体力を消費する。

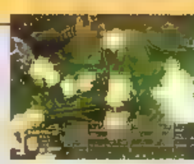


ふっ飛ばし

⬅ダッシュしつつタックルを放ち、敵をふっ飛ばせる。威力は小さいが、敵が起き上がるまで時間を稼げる。

戦闘を有利に運べる属性追加効果が存在

攻撃には6つの属性があり、ヒットさせると各属性に対応したさまざまな追加効果を得ることができる。効果は、毒や麻痺といった状態変化を引き起こすもので、戦闘を有利にできるものばかりだ。属性を持つ攻撃は魔法攻撃がメインとなるが、ショップで武器をパワーアップし、属性を付加することもできるぞ。


⬅魔法攻撃は使うスクロールで属性が決定。必ず何らかの追加効果が得られる。

毒	毒を受けた状態になり、徐々に体力が減る
火	体に火がつき、徐々に体力を奪う
電	麻痺して一定時間身動きが取れなくなる
水	凍りつき、一定時間身動きが取れなくなる
光	光が包み込み、一定時間攻撃力が上昇する
闇	闇がまとわりつき、著しく行動を鈍らせる

異なる能力を秘めた5つの職業からプレイキャラを選択

プレイキャラは、戦士、狩人、魔術師、海賊、盗賊の5つの職業から選択。各職業に4人、全20人から選べる。キャラのステータスはHP、攻撃力、防御力、魔力、反応速度と、大きく5つで表されており、職業ごとに能力が異なっている。さらに、接近攻撃の射程や遠距離攻撃の回数、魔力の器の上限なども差異がつけられており、長所を活かした戦いかたが要求される。



キャラクターの職業によって能力が変化

HP	最大HPの高さ
攻撃力	接近、遠距離攻撃の強さ
防御力	敵の攻撃に対する耐久力
魔力	魔法攻撃の強さ
反応速度	攻撃の出や、移動の速さ



←職業によって接近攻撃で使用する武器が異なっているため、自ずと射程距離も変わってくるのだ。



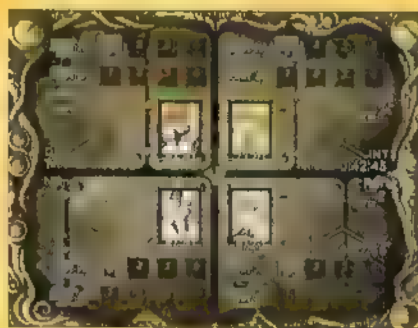
➡遠距離攻撃の連射数にも違いがある。遠距離攻撃による気力の消費量も、各職業によって変化するぞ。



←基本攻撃が弱くても必殺技が強力など、必ず長所と短所が存在。長所をうまく利用することが重要。

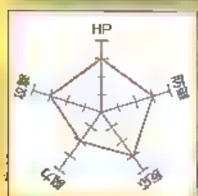
キャラクターやプレイ人数はステージ間で変更可能

参加人数やプレイキャラは、ステージ間で変更できる模様。詳細は未定だが、途中まで進めたデータをロードし、参加人数やキャラを改めて決定できる方式になると思われる。



↑ひとりでゲームスタートしても、途中のステージから4人でプレイすることも可能。逆に人数を減らすことも。

戦士 Warrior 能力バランスがいいオールラウンダー



どの能力も高めでもっともバランスがとれた職業。長剣による接近攻撃は射程も長く、反応速度も速いため連続攻撃も有効。ただ、ずば抜けて秀でた能力がないため、攻撃をうまく活用できないと、単独では苦戦必至。



➡接近攻撃の射程は最長。移動、攻撃速度が速いためふっ飛ばしで遠方の敵を攻撃することもできる。



←反応速度が速いのでとっさの回避行動も間に合う。ダッシュしながら回避すれば、飛距離も稼げる。



➡必殺技は範囲とやや前方をカバー。敵に接近して繰り出すのが効果的。



魔剣をも使いこなすジンバ帝国のソードマスター

クライス Crise

↑隠しキャラのひとりで、あらゆる剣技に通じるジンバ帝国のソードマスター。魔剣をも使いこなすその腕は神の域に達するほど。

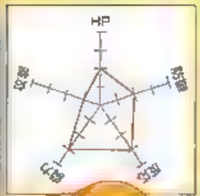


義を重んじるジンバ帝国騎士団長

アンクロワイヤー Ungerowyer

←"黒獅子"と称されるジンバ帝国騎士団長。第2次ネバーランド大戦中にゼダンに召喚され、もとの世界に戻るためにマトゥルー討伐を承諾。義理を重んじ、忠誠心に厚い。

狩人 Archer
遠距離攻撃に秀でた機敏なスナイパー



攻撃力は低いが、1回の攻撃で数発発射できる遠距離攻撃が強み。気力の消費も少ないため、連射して遠くから敵を倒していける。動きもす速く魔法攻撃の威力も高めで使いやすいが、防御力が低いのでダメージには注意が必要だ。



➡弓矢による遠距離攻撃の使い勝手がいい。接近まえに仕留めるのが基本。

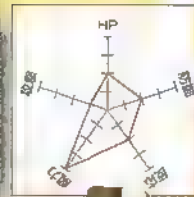


メイマイ騎士団のおてんば隊長

ティアナ Tiana

➡メイマイ騎士団ティナの娘で、聖少女隊の隊長を務める活発な15歳の女の子。たいくつなことを嫌い、わがままだが、母親譲りのカリスマ性を持つ。

魔術師 Warlock
最高の魔力を誇る魔法攻撃のエキスパート



全体的に能力が低めだが、魔力だけは抜けて高く、魔法攻撃の威力は抜群。究極魔法で消費するスクロール数も最小なので、より多く発動できる。移動速度が遅く接近攻撃が弱いのです速い敵には苦戦するものの、必殺技の効果範囲が非常に広いため、使いかた次第ではかなり扱いやすい職業。



⬅究極魔法はわずかスクロール3つ分で発動することが可能。



民の幸福を至上とする砂漠のサソリ

メドラン Medran

➡"砂漠のサソリ"と呼ばれる賢者。魔術に精通し、怪我人の傷を癒す力を持つ。民の幸福こそ至上と考え、そのためには実の母でも殺すと言われている。

海賊 Pirate
抜群の攻撃と防御を誇るパワーファイター



HP、攻撃力、防御力が最高。接近攻撃の射程が短く反応速度がやや遅いが、それを補って余りある破壊力と堅さが魅力だ。さらに、銃による遠距離攻撃は障害物や敵を貫通するため、壁越しに狙い撃ちすることも可能。単独でも敵を蹴散らすパワーを秘めた職業だ。



再婚相手を捜すゴブリン族の女傑

⬇巨大な棍棒のひと振りで、敵の2匹や3匹は当たり前のごとく打ち砕ける。



ビッグママ Bigmama

⬆筋骨たくましいゴブリン族の女リーダー。夫と死別しており、目下のところ再婚相手を募集中。セダンの地で新たな伴侶を見つけようと目論んでいる。

盗賊 Thief
敏捷性と攻撃に優れた暗闇の暗殺者



移動速度がもっとも速い。攻撃力も戦士並みなので接近、遠距離攻撃ともに威力も高め。ただし、防御力が非常に低く、打たれ弱いのが難点だ。盗賊は、火炎瓶を投げつつ地面に転がるふっ飛ばし攻撃が独特。燃え広がった炎で敵に連続ダメージを与えることができる。



迷子が趣味(?)の天然不思議少女



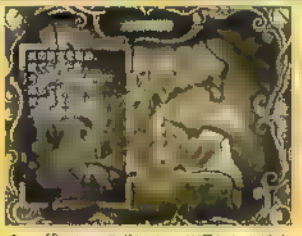
⬅ふっ飛ばし攻撃で後続の敵を炎に巻き込むといった戦法も。

パロパロ Paroparo

⬅自分の思い描いたイメージを具現化する能力を持つ妄想世界の住人。お出かけすると必ず迷子になってしまうという、やや天然ボケの少女。

全26ステージの天魔王支配地を順番に解放していく

プレイヤーは、ゼダン大陸の全26ステージを進み、天魔王マドゥルーに支配された地をひとつずつ解放していくことになる。各ステージには、精霊の力を弱める"黒の石"が隠されており、これをすべて捜し出してゴール地点にたどり着けばステージクリアーとなる。また、ステージによっては強大なボスとの対決が用意されている場所もあるぞ。



⬆マドゥルーの力によって呪われた地を解放していくのが目的だ。





⬅⬆黒の石を回収してゴールにたどり着けば、その地を解放したことになる。

ステージ中に点在するアイテムの収集が重要

各ステージでは、ツボや宝箱からアイテムを入手しながら進んでいく。アイテムは、魔法攻撃に必要なスクロールや、ショップでの買い物に利用するゴールドがメイン。ほかにも一定時間無敵になれたり、遠距離攻撃が強化されるなど、お得な効果を発揮するものが存在する。これらをフル活用して進んでいくのだ。



⬆攻撃で破壊すると中身が飛び出す。大小2種類あり、大きいツボには宝箱のカギが入っている。



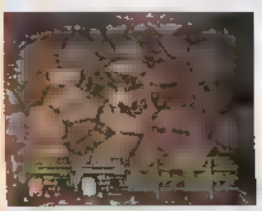
⬆カギを使って開けることができる。スクロールや回復アイテムなど重要なものが入っていることが多い。



⬆➡エンブレム入手で一定時間、獣に乗れる。搭乗中は無敵で敵を一撃で倒せる。

仲間を攻撃することでアイテムの奪い合いも可能

Yボタンで仲間を攻撃すると、アイテムを落とさせることができる。この方法で所持アイテムを交換したり、奪い合うこともできるぞ。



⬅あらかじめ話をつけておかないと、ケンカのもとになりかねない。協力するはずが、熾烈なアイテムの奪い合い[illegible]。

様々なトラップや仕掛けをくぐり抜けて先へ進む

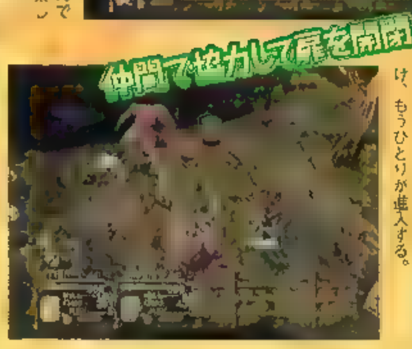
ステージ中には、閉ざされた扉をスイッチで開けたり、敵を全滅させて柵を解除するといった仕掛けが各所に盛り込まれている。なかには、ふたり以上で協力しないと立ち入れない場所も存在するぞ。また、宝箱にはトラップが仕掛けられているものもあるため、緊張感に満ちたプレイが楽しめる。



⬅室内の床の一部に、怪しげな緑色の光を発する場所を発見。これを踏むと、別の場所の扉が[illegible]。



➡[illegible]ッチで巨大な[illegible]石の扉が沈んでいく。ステ[illegible]ン内を[illegible]くまなく探索[illegible]、[illegible]掛けを解除していくのだ。



⬅ひとりがスイッチに乗って扉を開け、もうひとりが進入する。



⬅手前のエリアの敵を全滅させることで、先に進めるようになる仕掛けのひとつ。敵を全滅させると、左にある緑色の結界が解かれていく。



➡一定区間に立ち入ると柵が上がり、敵を全滅させないと前進も後退もできない仕掛け。狭い場所での戦闘が強いられる。



⬅宝箱に[illegible]掛けられたトラップのひとつ。中に[illegible]むひよこ[illegible]がブレイキ[illegible]ラには[illegible]き、体力をどんどん[illegible]取る！





⬆⬅上はブタの仮面。誤って入手すると呪われ、一定時間いっさいの攻撃ができなくなる。左のアイテムは取ると、バーサーカーとなり、接近攻撃しかできなくなる。

ステージ間のショップで戦いの準備を整える

ステージ間のショップでは、攻撃力や防御力などの能力を高めるアイテムやスクロール、回復アイテムなどを買える。つぎのステージに備えての準備ができるぞ。



⬅入手したゴールドを支払って購入。キャラの能力を高めるアイテムや、武器に属性を追加するものが○。

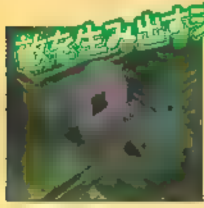
マドゥルーの力で生み出される数多のモンスターを撃退

敵のモンスターの多くは、もとはゼダンの善良な住人。だが、マドゥルーの呪いによって我を忘れ、暴徒と化して押し寄せてくる。敵のタイプには大きく接近攻撃系、遠距離攻撃系、爆発系、ボス系の4種類があり、ステージによってゴブリンやバードマンの軍勢など、姿はさまざま。精霊を守護していた巨大なモンスターは、エリアを統治するボスとして立ちはだかる。

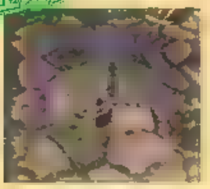
接近攻撃系 大軍で押し寄せる天魔王の尖兵

手に持った武器で接近攻撃を仕掛けてくる敵。いわゆるザコだが、フィールド上に設置されたジェネレーターから際限なく涌き出てくるので厄介。敵だけを相手にしてもきりがないので、ジェネレーターを早めに破壊し、もとを断ったうえで殲滅していく必要がある。

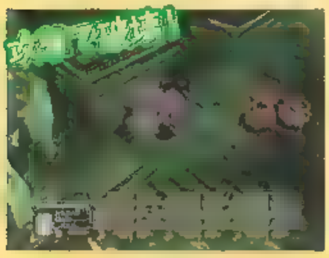
敵を生み出すジェネレーター



↑扉の形をしたジェネレーター。場所によって、さまざまな形状が存在する。



↑地面に開いた穴のジェネレーター。虫のようなモンスターを吐き出す。



←ジェネレーターによって耐久力が異なるが、数回攻撃すれば破壊できる。必殺技を利用すれば、一撃で壊すことも可能だ。

ゴブリン



➡ステージ1に登場するモンスター。接近しつつ手に持った短剣で攻撃してくる。動きは鈍く、防御力も低いので、比較的対処しやすい敵だ。

ゴブリンバードマン



←羽でできたジェネレーターから出現し、剣と盾をかまえて襲い掛かってくる。す速く防御力もやや高い。姿は同じだが能力が高いガルーダも存在。



←爪による接近攻撃に加え、口から火の玉も吐く強敵。ジェネレーターではなく、天井から飛び降りて攻撃してくる。

遠距離攻撃系 遠方から弾を放つ要注意の伏兵

フィールド上に出現し、遠方から弓矢や弾を放って攻撃してくる敵。動きが比較的す速いものが多く、接近すると距離を置こうとするイヤなタイプだ。一気に近づいて止めを刺すか、遠距離攻撃で撃退するのが得策と言える。

アーチャー



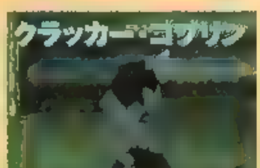
←弓矢で攻撃してくるバードマン。近づくと逃げて距離をとろうとするが、逃げる途中で転ぶことが多い。



↑速度の遅い弾を放ち、近づくと姿を消して移動する。回避行動やふっ飛ばしを利用するなど、攻めに工夫が必要。

爆発系 接触で爆発する恐怖の特攻兵

爆弾を抱えたままプレイヤーに突進。接触すると爆発する危険な敵だ。遠距離攻撃です速く迎撃するのがベストだが、動きがやや速いため注意が必要。出現場所を覚えないと対処しにくい。



←爆弾を抱えたゴブリン。爆発の範囲はやや広いので、直前で迎撃しても巻き込まれる。間に合わないときは回避行動でかわすのがいい。

クラッカー・バードマン



➡バードマンの特攻兵タイプ。ゴブリンよりも動きがす速いため、判断が遅れると、たちまち爆発の餌食になってしまう。

ボス 重要拠点を守る巨大モンスター

中ボスはステージの特定の場所で出現。大ボスはエリアの最終ステージで対決することになる。今回はステージ2で登場するバルディオスと、ステージ4で対決する鳥族の聖神を公開。どちらも巨大で、攻撃も熾烈を極めるぞ。

バルディオス



←特定の場所まで進むと結界が張られ、バルディオスが出現する。倒さなければ先に進めないのだ。



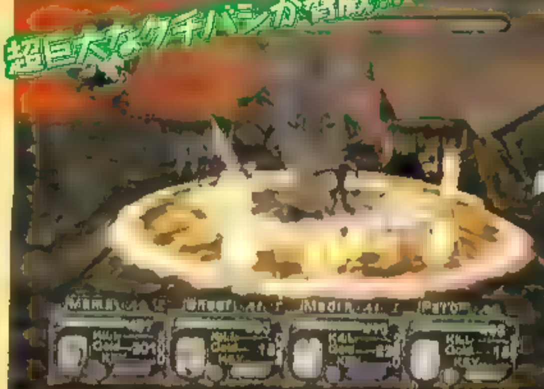
↑鋭いクチバシによる特攻が強力! ほかにも爪による攻撃や羽根を放射するなど、多彩な攻撃パターンを持つ。

鳥族の聖神





↑➡⬇超巨大な首をもたげて攻撃してくる。羽根による遠隔攻撃に加え、クチバシを突き刺して地面を燃え上がらせる



トライアングル・アゲイン™
Triangle Again

タイトル	トライアングル・アゲイン		
発売元	キキ	ジャンル	ミュージック・アドベンチャー
発売日	6月27日発売予定	価格	予価6500円(税別)
開発	キキ	制作者	監督：東郷光宏
[illegible]	未定		
その他	—		



16歳のふつうの少女が歌手デビュー!!

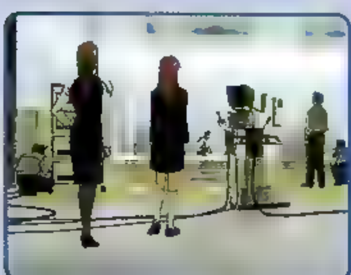




アニメ・音楽の分野で活躍する人たちが参加している本作。期待が膨らむよね!!

偶然と運命とに導かれて……少女は音楽業界で頂点を目指す

スポットライトを浴びたステージの上で、思いきり歌ってみたい……。そんな夢のようなストーリーを体感できるゲームがこの『トライアングル・アゲイン』だ。主人公の灯は、ふとしたきっかけで音楽関係者にスカウトされ、頂点を目指すことになる。今回は、このゲームが採用しているまったく新しいジャンルの解説と、新キャラを紹介するぞ。

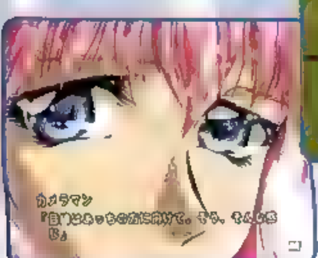


⬆見慣れぬスタジオの風景。ここで主人公の歌が収録されるのかな?



♪主人公♪
蓼科 灯
たてしな あかり
CV:今井 由香



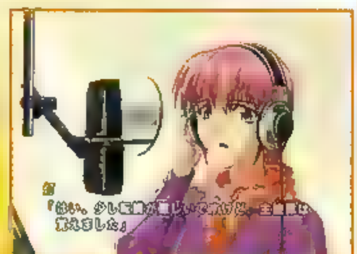


⬅⬆灯はさまざまな出会いを経て、トップスターへの階段を上っていく。人間関係が重要なキーだ。

新ジャンル! ミュージックアドベンチャーとは!?

このゲームのジャンルはズバリ"ミュージックアドベンチャー"。その内容は名があらわすとおり、アドベンチャー部分に音楽が密接に関わってくるというもの。心情によって主人公の歌いかたが変化したり、プレイヤーが音を聴きわけて選択肢を選ぶという新システムが、物語を盛り上げる。いままでのアドベンチャーゲームとは、ひと味もふた味も違った内容なのだ!!

⬇主人公の灯が収録をしているシーン。選択によって曲のデキが変わるかも!?



ポイントは音楽!





⬆ほかのキャラクターとの関係も、主人公の感情に大きく変化を与える。

⬆レッスンを受ける灯。いくら才能があっても、努力を忘れてはトップスターにはなれないのだ。

物語のカギを握る!? ふたりのキャラが新たに判明

音楽業界で活躍しているのは、なにも主人公だけではない。個性豊かなキャラクターたちが、音楽業界のトップを狙っているのだ。とても魅力的なキャラクターたちだけど、主人公の大きな壁となって立ちはだかるかもしれない!? 今回は、新たに判明したふたりのキャラクターを紹介するぞ。ふたりとも、音楽業界で活躍する芸能人だ。主人公との関係や、ストーリー展開が気になるところ。物語をどのように演出してくれるか、とても楽しみだよね。



⬆主人公と深く関わる人物だけでなく、物語に直接関係しないキャラにも魅力があふれているぞ!

魅力的なキャラがたくさん登場!!





人気ハードロックボーカル

霧島 嘉樹

きりしま よしき

全身を黒ずくめのファッションでまとめた彼は、霧島嘉樹。人気ハードロックバンド"BlackRats"のメンバーで、ギター兼ボーカリスト。若干22歳で人気バンドの地位に登りつめただけあって、才能はバツグンなようだ。彼はとても攻撃的かつ直情的。それゆえ、主人公ともトラブルが発生するかも?



⬆自信に満ちた表情の霧島。彼の後に立っている人は、彼の所属するバンドのメンバーかな?



ポップ系アイドル

榊原 類

さかきばら るい

見るからに気が強そうな、短髪がカワイイ女の子は、榊原類。芸能学校である堀森高校に通っている、16歳のポップ系アイドル歌手だ。さらに、堀森高校に転校してきた、主人公のクラスメートでもある。15歳でデビューするも、大ヒットには恵まれず、現在は少し伸び悩んでいるらしい。どうやら、主人公となにかありそうな雰囲気でもあるが……。



⬆強い意志を秘めた表情で、相手につめよる榊原。クラスメートとなる主人公に対し、彼女はどんな態度で接してくるのだろうか?





特別公開!!

綿密なキャラクター設定

新しい要素たっぷりで、音とストーリーを楽しませてくれるこのゲーム。より奥の深い世界観を表現するため、キャラクターの容姿や素性が細かく設定されているのだ。深いバックストーリーが設定されていると、キャラクターひとりひとりに、感情移入がしやすいね。



⬆キャラ特有の個性を出すために、さまざまな設定が描かれているのだ。

細部にまで至る設定を見よ!

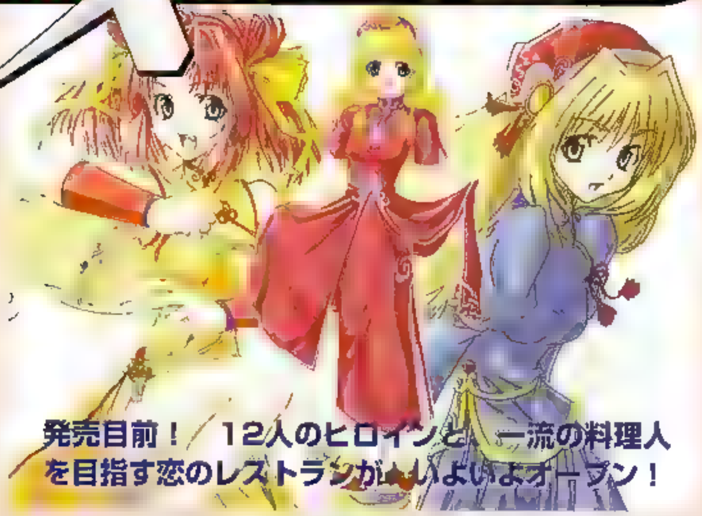




⬆細かいバックストーリーを背負ったキャラクターどうしが絡み合うことで、奥深いストーリーが展開していくぞ。

恋と料理のステキなハーモニー

ビストロ♡きゅーぴっと
bistro-cupid



発売目前！ 12人のヒロインと一流の料理人を目指す恋のレストランがいよいよオープン！

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと
発売元	サクセス
[illegible]	[illegible]シミュレーション
発売日	8月13日発売予定
価格	5800円(税別)
開発	サクセス
[illegible]	キャラクターデザイン[illegible]
[illegible]	ゲームデータ：[illegible]ブロック以上
その他	スペシャルBOX版同時発売　価格：9800円(税別)

好感度 新メニュー

一粒で二度おいしい狩りイベント

ゲームの目的は、一年という期間を通して、主人公の経営するレストランを繁盛させ、さらにお気に入りのヒロインとの恋愛を成就させること。そのためには、新メニューを完成させる料理能力と、女の子との好感度は必要不可欠だ。そんな両方のパラメータを一度に満たしてくれるのが"狩り"だ。

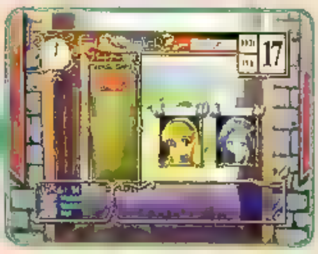
狩りは週間単位で行われるスケジュール画面で選択できる。週一回のペースで行えば、春ごろにはレストランのメニューが豊富になって、女の子との関係もグンと親密になっているはず。好みの女の子をどんどん誘って、経営と恋愛を成功させよう。

狩猟の流れ



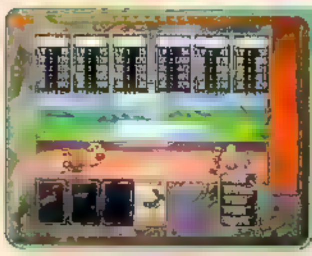
酒場のミノーと会話

酒場のミノーおじさんは、新たな狩猟場所の情報を持っている。ときどき足を運んで教えてもらおう。



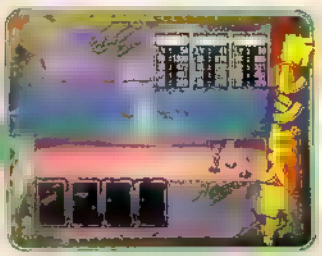
好きな女の子を誘おう

狩りに行くときは、最大ふたりの女の子をパーティーに加えることができる。サフランやアップルは攻撃力が高いぞ。



バトル開始

バトルはターン制で、コマンドを入力して戦う。コマンドは物理攻撃や料理魔法、またはアイテムが選べる。



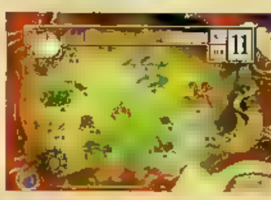
レベルアップ！

獲物を倒すとバトル終了。経験値によっては、レベルアップや料理のレシピを覚える。もちろん好感度もアップ。

狩猟マップ

最初は大草原にしか行くことができないけど、酒場で情報を入手するとマップ上で新たな狩猟場所が出現する。場所によっては攻撃力の高い獲物が登場するので、じっくりレベルを上げてから挑もう。

➡狩猟場の中には細かく出現する場所があるのだ。





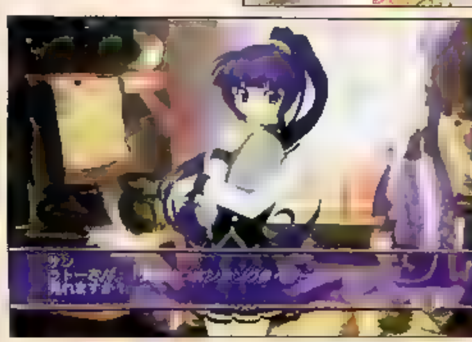
新メニューを完成させよう！

狩りで覚えたレシピは、さっそくスケジュールの"創造"で料理を完成させよう。レストランの新メニューに加えれば、お客と収入が増えるぞ。さらに好感度が高まった女の子が、主人公のお店の経営を手助けしてくれたりと至れり尽くせりだ。これで経営も恋愛もうまくいくこと間違いなしだね！



レベルによっては究極料理を覚える！

➡主人公を含めて、それぞれの女の子たちは究極料理を持っている。狩りで一定のレベルに達すると覚えてくれるぞ。



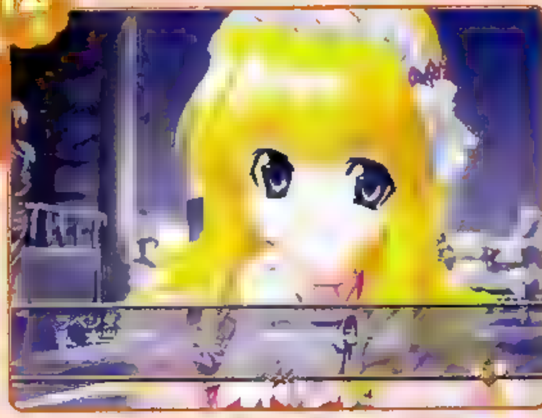
シナモン王国　一年間のおもなイベント

シナモン王国には、数多くのイベントが登場する。中にはまえの週で女の子のほうから誘ってくるイベントや、一定の好感度を満たしていないと起こらないイベントがある。イベントは女の子とより親密になれるだけではなく、ふたりの間柄を確認できる重要なポイント。ステキなイベントを体験して、彼女たちとラブラブな関係を築いていこう。

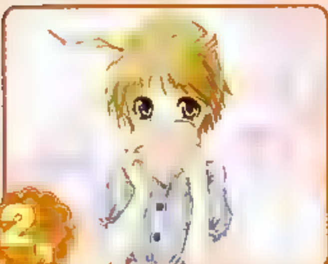




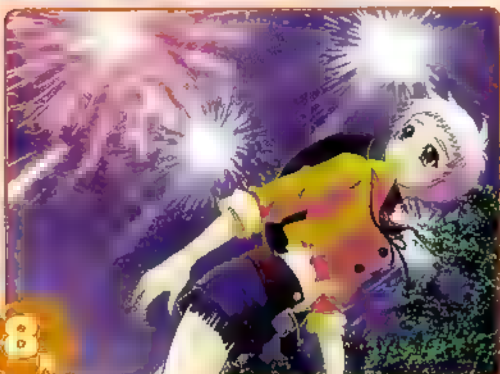


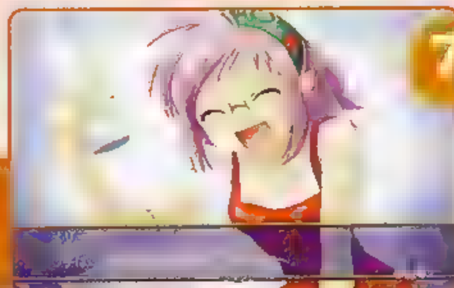










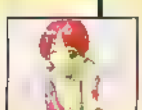


右のカレンダーにあるイベントは、日付が決まっている。好みの女の子とステキな体験ができるよう、いまのうちにチェックしておこう。

- ●始業式
- 20日　秋の収穫祭
- 28日　運動会



- 1日　中間試験
- 25日　クリスマス
- ●年始
- 14日　バレンタインデー



- 12日　ドラゴン祭り



- 30日　期末試験
- ●海開き
- 20日　夏海
- 8日　花火大会
- ●終業式

華やかに新連載!!

ブレイブナイト ファンコーナー Braveknight Lieveland Avenue リーヴェラント アベニュー

『BraveKnight』をもっと深く知りたい方のために……

Xbox期待の恋愛育成シミュレーション『Brave knight～リーヴェラント英雄伝～』のことがよくわかっちゃう新連載が堂々開始だ!!

タイトル	ブレイブナイト～リーヴェラントエイユウデン～		
発売元	インターレックス	ジャンル	育成シミュレーション
発売日	9月下旬発売予定	価格	6800円（税別）
開発	パンサーソフトウェア	制作者	プロデューサー：[illegible]
ブロック数	11ブロック		
その他	未定		

描き下ろしイラストで綴るショートストーリー

リィーナとレミリアのケーキ作り

キャラデザイン担当の横田周子さんの描き下ろしイラストで綴る、『Braveknight』インサイドストーリー。1回目はレミリアとリィーナの姉妹が登場。姉妹の楽しいケーキ作りのひとコマは？

「えっ……ケーキの作りかたを？」
「うん！……リィに、教えてほしいの」
……ある日、リィーナにそんなことを頼まれた。
「お願い、お姉ちゃん……」
リュアやステラに頼むのは、ちょっと恥ずかしいのだろう。
「いいわ……教えてあげる」
「わぁーい！……ありがとう、お姉ちゃん！」
…………………
「じゃあ、つぎはクリームね……こういうふうに、泡立てるようにかき混ぜるの」
スポンジを焼き上げたあと、リィーナにクリームの作りかたを教える。
「はい、リィーナ……やってみて」
「はぁい！……せーのっ！」
勢いよく、リィーナがクリームをかき混ぜ始める……。
「きゃっ！……リ、リィーナ！」
「……あやや」
……が、勢いがよすぎて、ボウルからクリームが飛び散ってしまった。
「もう……駄目じゃない」
身をかがめ、リィーナの顔についたクリームを拭う。
「ごめんね、お姉ちゃん」
そんな私の頬に、リィーナがそっと顔を寄せてくる。
ぺろっ……。
「あ……」
その肌のぬくもりを感じた瞬間……
私の頬についていたクリームは、リィーナに舐め取られていた。
「えへっ！……甘ぁ～い！」
「リ、リィーナったら……」
「……もっと舐めちゃおっ！」
ぺろぺろっ……。
「く、くすぐったいわ……もう」
「あはっ！……お姉ちゃんの弱点、みーつけたっ！」
「こ、こら……リィーナ！」
……こうして、クリームだらけになりながらも、リィーナのケーキは完成したのでした。



新連載記念!! キャラクターデザイン横田周子氏を直撃!!

――ビジュアル化にあたって、もっとも注意した点は？

――キャラデザインはどのような感じで行ったのですか？

――これだけたくさんヒロインがいると、差別化が大変なのでは？

――いちばんデザインしやすかったキャラ&いちばんデザインしづらかったキャラは？

――最後に読者へのメッセージをお願いします。



横田周子氏
本作ではじめてのキャラクターデザインを担当。ちなみに、いちばんお気にいりのキャラは元気なミリアとか。

広報のささやき① 社内で少しプレイしてみて思ったことは……やっぱり、女の子から断られるのは辛いな……ってことでした。断られたときの男性の気持ちが少しわかったような……。でも、その悔しい気持ちをばねにしてがんばれば、きっとよい結果が訪れると思います。皆さんもがんばってみてくださいね。（広報担当 金恵卿）

新着画面大公開!!

一流の騎士を目指して恋に修行に大忙し リーヴェラントの暮らしは大充実!!

主人公は、成人の儀を迎えて見習いから昇格したばかりの下級騎士。ある日、お城の庭で偶然出会った主君の娘に一目ぼれした主人公は、「彼女に認められる騎士になるんだ」ということを決意する。そこからが王宮内での地位や名声を上げて、彼女との結婚を目指す日々の始まり。一人前の騎士になるべく、自分を鍛えていくのだ。自己鍛錬の過程ではたくさんの女のコと出会うが、彼女たちとの結婚を目指すことも可能だ。

オープニングをいち早く紹介





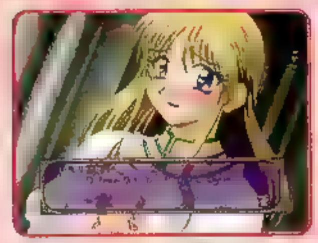
⬅⬆オープニングを初公開!! 下級騎士になった主人公が主君の娘(レミリア)に一目ぼれするまでのようだ。

会話&デートで女の子とコミュニケーション

本作に登場するのは、14人+αのいずれ劣らぬかわいい女のコ。彼女たちとうまくいくためには、さまざまなイベントをこなしていく必要がある。もちろん大切なのはコミュニケーション。彼女たちと交流を重ねることで、好感度を得ていくのだ。



⬆女の子との交流を深めるには、やっぱりコミュニケーションが大事だね。



⬆レミリア姫とのひととき。女の子とはたくさんのイベントを経験することになるらしいのだが……。



⬅主人公と同期の気さくな女騎士フェリルだ。

リーヴェラントでの根城となる自室を紹介

ここでは主人公の自室を紹介しよう。リーヴェラントでの基本となるのは、やはり自己鍛錬だけに、自室が生活の基本になることが予想されるのだが。スケジュールを決定したり、知り合った女の子の情報を確認したり、なんてこともできるようだ。

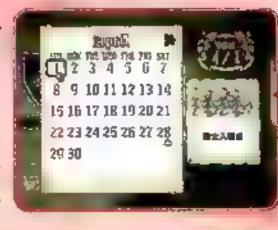


⬆シンプルな作りの主人公の部屋。下級騎士だけに当たり前か!?

修行で男を磨け!!

騎士としての地位を高めるために必要なのが修行。剣術や乗馬の稽古などを重ねることで、騎士としてのステータスを上げていくの





➡仕事に恋に大忙しの日々なのは間違いない。



⬅知り合った女の子の情報も部屋で確認できる。

注目!! 男性キャラも華やかに……

本作に登場するのは、もちろん女のコたちばかりではない。騎士団の上司やライバルなど、さまざまな男性キャラクターが登場するのだ。しかも、いずれ劣らぬ二枚目ぞろい! それらの男性キャラと織り成す人間ドラマも、本作の魅力となるのは間違いない。今回はそんな中から、バウアー隊長とアーネストを紹介しよう。



⬆隊長というからには主人公の上司なのかも? いぶし銀の魅力だね。



⬆主人公の同僚アーネスト。恋のライバルだとするとやっかいだぞ。

あなたの清き1票が決める! ミス・リーヴェラント募集

新連載を記念して、ミス・リーヴェラントを募集します。応募してくださった方の中から抽選で10名様に、今回の描き下ろしイラストを使用したテレホンカードをプレゼント! 投票者は官製はがきに住所、氏名、電話番号、お気に入りのキャラを記入のうえ右記あて先まで。締切りは6月28日(金)当日消印有効。当選者の発表は7月30日(火)発売の9月号にて。応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

エントリーしたのは選りすぐりのこの14人!!



あて先 〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 「Lieveland Avenue」係

広報のささやき② 「Braveknight」には14人+αのかわいい女の子が登場し、あなたの努力次第で何人とでもハッピーエンドを迎えられる可能性がある楽しいゲームです。ぜひチャレンジしてみてください。今後もどんどんXboxタイトルに力を入れていくつもりですので、期待していてくださいね。(業務担当 矢部智子)

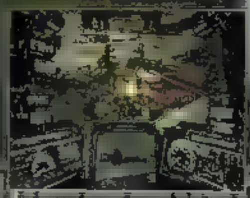
鉄騎

見たい!!遊んだ!!E3バージョンプレイリポートで詳細に迫る!!

4月某日――。我々は、期待に胸を膨らませつつ、カプコンへと向かっていた。ついに稼動している「鉄騎」を、プレイ取材できる機会が訪れたのだ。今回はその体験をもとに、詳細を徹底リポート。はたして「鉄騎」とはいかなる遊びか!?

タイトル	テッキ		
発売元	カプコン	ジャンル	[illegible]
発売日	2002年[illegible]	価格	未定
開発	カプコン	対応機	[illegible]
人数	未定		
その他	専用コントローラー[illegible]		

今回、我々が体験したのは、E3に出展されるバージョン。最初のミッションだけがプレイ可能で、しかもコントローラーは試作機という、かなり限定された条件ではあったものの、そんなこともかすむほどのインパクトを『鉄騎』は与えてくれた。項目ごとに、その詳細を伝えよう。



ファーストミッション(E3版)が遊べるE3バージョンを体験



今回のプレイに使用した試作コントローラー(3月版Rev.35)。ギアレバーや脱出ボタンなど、一部のスイッチ類が動かせなかったものの、そのほかのボタンはすべて稼動。ゲームと連動してLEDが光るシーンも確認できた。なお、製品版のボタンはざらついた感じの表面加工がなされ、LEDの光がさらにいい具合にボーッと発光するようになるとのこと。

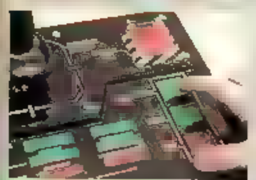
起動　コレなら確かにスイッチを入れるだけでイッちまえる!!

以前にディレクターの河野氏も「起動するだけで楽しめる」と語っていたが、実際に体験した起動シークエンスは、まさに鳥肌モノであった。

E3バージョンではタイトル画面でいずれかのスイッチを押すと、ローディング画面のあと、いきなり待機状態のVTコックピット画面に変化。具体的なスイッチ操作については下のカコミを読んでもらうとして、個人的にグッときたのは5つ並んだトグルスイッチを入れていく場面。スイッチをパチン、パチンと入れていくと同時に画面のゲージが跳ねあがり、「ブウーン」という低音が、音階を徐々に高くしながら鳴り響くのだ。また、すべての設定が完了し、イグニッションスイッチを押すと、「バシューッ」という大音響とともに、起動が完了する。まさに、VTが息吹いた瞬間といった具合だろうか。







スタートスイッチを押下し、続いてコックピットハッチを閉じる。左側のトグルスイッチを入れれば、準備完了。左右に振れる5本のゲージが一定値を超えた瞬間にイグニッションスイッチを押すと、起動となる。



ハッチを閉じ、OSが起動した状態でトグルスイッチが入力可能に。ひとつ入れるごとに、画面のゲージが伸び、同時に確認音(+電源音)がコックピットに響く。ちなみにこのスイッチ、以降は使用しない(笑)。

公式HPリニューアル!

体験版公開中!



http://www.tekki.jp

映像　地味だけど現実感に富んでいるコッソリとスゴい表現

ハッチを閉鎖し、外部の映像が飛びこんできた瞬間に気づかされたのが、コックピットから見るモニター越しの映像に、あえてノイズがかけられてザラついていること。画質のシャープさや色調のキレイさをもってヨシとされる、昨今のゲーム映像とは180度逆。しかも、目を凝らすと走査線のようなものまで見えたりなど妙な現実感も手伝って、一瞬ムービーかと錯覚してしまいそうにもなる。だがこれは、正真正銘リアルタイムでレンダリングされている映像。自機が衝撃を受けると画面にノイズが走るし、建物や敵VTなどは炎の照り返しなども受けて光っている。じつはスゴイ技術なんだけど、それをサラリと見せているのだろう。

↓ひとことで言うなら"厚みのある映像"。炎や煙など、CG表現が困難とされる現象もかなりリアルに描かれている。



移動　印象的には"クルマの片手運転"!? ゆっくりしてるけど忙しい操縦感覚

移動に関する基本的な操作は、左手で握るローテーションレバーと、アクセル、ブレーキ、スライドステップからなる足元のペダルで行う。操縦感覚は、左レバーで左右の旋回を行う(前後には動かない)ということもあって、片手でクルマのハンドルを操作しているのに近い印象。左レバーのタッチは軽めだが、ストロークが長いために微調整も問題なく行えた。ただ、カメラを動かさないと正面しか見えないため、建造物にひっかかることも。実際のプレイでは、機体幅感覚(ていうのか?)を養う必要がありそうだ。

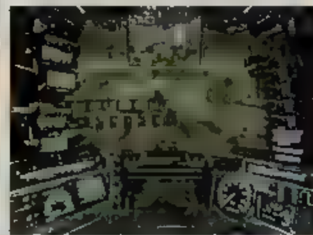
今回のプレイではギアが2速に固定されていたのだが、それでも、スピードメーターを確認すると30~50キロ程度で機動しているようだ。アクセルを踏みつづけることで、徐々にスピードが乗ってきて、しかも慣性があるため急に止まることはできない。このあたりもクルマの操縦感覚に似ているかもしれない。ただ、カメラ位置の関係か、思っていたよりスピード感は感じなかった。

気になる転倒も試してみたが、最高速付近でレバーをめいっぱい倒すと、やっと転ぶといった感じ。ギア比や機体の重量によって異なるのだろうが、VTを動かすだけに限っていうなら、さほど苦労せずにできるようになれるのでは、というのが第一印象。しかし、その楽観気分は、戦闘が始まった瞬間にもろくも覆されることになるのだった……。



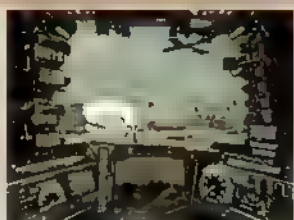
↑基本動作は左レバーとペダルで行う。レバーのフィット感はなかなかグッド

↓移動するだけなら比較的簡単？



効果音　鳴り止まぬ戦場ならではの音

BGMがない(あっても消えるが)ぶん、つねになんらかの音がしているのが印象的。停止状態でも、モーター音とエンジン音はコックピット内に響いてるし、散発的に聞こえてくる爆撃機のジェット音や遠くの爆発音は、戦場の臨場感を存分に感じさせる。武器によって発射音が異なるなど、非常に豊富なようだ。



↑5.1ch環境ではなかったけど、それでも圧巻のデキ。低音も響きまくりな環境

戦場　建造物だらけで現実感満点!!

最初のミッションなのでフィールドの広さは、約1キロ四方。作戦区域は、サブモニタの戦術マップで確認可能だった。フィールド上には自軍駐屯地なので倉庫や燃料タンクといった建造物があり、遮蔽物がワンサカ。当然行動にも時間が掛かる。また、足元にいる敵戦車を踏み潰してから、我が身の巨大さに気がついたりも(笑)。



↑すべての建造物が破壊可能であった

攻撃　ボタンも操作もいっぱいイッパイ! 視覚と右レバーとを直結して狙い撃て!!

最初に断っておくが、E3バージョンでは敵の思考ルーチンが弱く、正面から対峙してもほぼ棒立ち状態。そのため、"武器を使った際の印象"として受けとってほしい。

照準の移動は、右手で握るエイミングレバーを倒すことで行う。その際のレスポンスはよく、思った方向に即座に動いてくれる。また、照準が一定範囲を超えるとターレットが動き、進行方向とは異なる向きへのエイミングも可能となっていた(視点も同調)。また、左レバーの中央にあるサイトチェンジレバーを操作することで、画面中のサイト位置を動かすことが可能でもあった(レバーを押し込むと中央位置に復帰)。

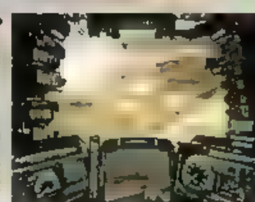
目標をサイトに捕らえる際に、右レバーにあるロックオンボタンを押すと、ロックオンが成立。一度ロックすると、目標が視界外に出ない限り、砲身が自動追尾される。

搭載武装は、メインがライフル砲、無反動砲、6連装ロケット。サブが、機銃、プラズマトーチ、榴弾砲の計6種類。これらを使い分けながら戦うのだが、武器ごとに射程距離を始め、攻撃適正距離までもが設定されている。たとえば、誘導弾の場合は目標が近すぎると命中しないし、ライフル砲も距離が不適正だと、装甲板にはじき返されることもあるという。

敵VTの耐久力はかなりあり、破壊にはライフル砲が数発必要であった。自分が1発で死なないかわりに、敵も1発では破壊できないのだ。また、直撃弾などで激しいダメージを受けると、転倒して立ちあがるのに時間がかかることもあるという。



←右レバーでは照準制御と武装の操作を



↑武器ごとに射程距離も異なる

総括　初プレイを終えて　圧倒的な緊張感と情報量の多さにクラクラ!!

初めて触れた興奮と緊張感もあったろうが、プレイを終えた瞬間に思わず発したひとコトは「疲れたぁ～っ!」。

映像だけの印象とは違って、画面からは膨大な情報量があふれ出てくるわ、それに対応して複雑な操作をしなければならないわと、ともかく大忙し。あえて現実に似たものを探すなら、"初めて路上教習を終えたあとの疲労感"が近いのかも(操作に慣れるまではコントローラーを見てしまうあたりとかね)。まさに"操縦"というジャンルを実感したのでありまして……え、けっきょくどうなんだって? そんなのおもしろかったに決まってんジャン!!　(ライター/高波レイ)



↑圧倒的な操作量に、頭と体が…

鉄騎月報

創刊号　平成十四年五月二十日（毎月一回二十日発行）

月に一度のお楽しみ、「鉄騎月報」で御座いマス。待ち焦がれたプレイ取材で、エネルギーも再充電。これまで以上に多角的に「鉄騎」という遊びを応援していきたい[illegible]

またまた取材時のこぼれ話

今回もプレイ取材に同席してくださったプロデューサー稲葉氏の、気になる発言を掲載しちゃう!!

最初のこぼれネタは、誰もが気になるプレイ時間について。「1[illegible]ンの時間は1～2時間。ラ[illegible]ッションをクリアーするまでは、約20時間かかります(稲葉)」。せっかく買ったのにアッサリ終了……なんて心配はなさそうだ。さらに、「練習する時間なども含めれば、かるく100時間は遊べるでしょう」とコメント。クリアーにかかる倍以上の時間となってるけど、その数字には重大なヒミツが!?

おつぎは、本作の主役(?)ともいえる専用コントローラーについての話題。[illegible]先日、ついに最終試作機が完成しました。これをもとに、製品版のコントローラーが製作されることになります。脱出スイッチのフタは、少し開くとバネ仕掛けで跳ねあがるようになっていますよ」と、かなり上出来な様子。しかし、残念なお知らせも少々。「最終的な重量は、5キロ程度になりますが、ただ、操作面の鉄板貼りは断念せざるを得ませんでした[illegible]総重量が10キロを超えちゃうんです(苦笑)」。また、パッケージに関しては、コントローラーを[illegible]ブロックごとに分解が可能となっていて、「PS2の『ドラムマニア』より、ちょっと大きいくらいのサイズの箱ですね。それでも史上最大のパッケージになりそうですが(笑)。でも、画面写真が入ってみたいなフツーのパッケージにはしませんよ」と、熱く語ってくれた。

以前ちらりと話題にあがった、Xbox本体との同梱版や、コックピットのアイデアも企画が進行中。さらに、本体やソフト、コックピットに5.1ch環境までをセットにした、超限定版"あなたの部屋に『鉄騎』のすべてをセット"を、10万円を目標に検討しているとか。どこまで本気で遊ぶの!?

海外の方々に『鉄騎』の評判を聞いてみたよ!

本誌が読まれているころは開幕してるけど、「Steel Battalion」のタイトルで、E3での初お披露目をすました我らが「鉄騎」。実際、海外からの反応も好感触で。米MSの偉いさん(エドもシェイマス)も、日本でプレイした際に「なんてバカなゲームを作ってくれたんだ!」と、大喜びしながら楽しんでいったとか(笑)。ならば、海外の反応をもっと聞いてみたい! てなワケで、識者の皆さんからコメントを頂いちゃいました。

まずはカッチョイイ表紙とゴッツいスクープで知られるイギリスのNo.1ゲーム誌"Edge"から。

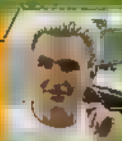
――『Edge』編集部でも、「鉄騎」はたいへん注目しているよ。じつにハードコアだけど、とくにあのコントローラーが「鉄騎」を本当に特別なものにしているな。すばらしいよ。当然、値段は高くなるだろうから、売れる数は限られてしまうのだろうけれどね。でも個人的には、こういった方針はとてもいいと思う。編集部のみんなが、早く遊びたいと期待しているよ。



Edge(エッジ)
編集担当
ジョー・テース・サンチェス

[illegible]編集部を強訪して、『Halo』で編集部員をボコっていった、アメリカ48時間Xboxゲーム大会LA王者のブラディより。

――「鉄騎」の記事は、雑誌やWebで見たさ。なかなか魅力的なロボットアクションみたいだね。コントローラーはみたこともない大きさだしさ、広い場所が必要そうだね。いっぱいあるボタンは光るのかな?? 本当にロボットの中に入ったように実感できそうだけど、コントローラーはマジで狂っているよ(笑)。ガツンときたね。史上最高のロボットゲームになりそうだし、それを期待しているよ。とにかく早く遊びたーい!!



アメリカ48時間
Xboxゲーム大会
LAチャンピオン
ブラディ オコーネル

どちらの視点からも興味深々の様子。E3後の反応も楽しみだ!

初めておたよりが来ました(涙) !!

本コーナーを数えること4回目にして、ついにおハガキが届きましたーッ! VTとドイツ兵っぽい兵隊さんをCGで見事に表現してくれた鬼軍曹さんには、無敵で素敵なナニかを差し上げちゃいます。みんなも負けずに送っておくれ(懇願)!



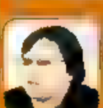
愛知県 鬼軍曹くん ありがとう!

←このイラストを見て思ったんだけど、VTって立体栄えしそうなデザイン。食玩とか出ないかな。原型は鬼軍曹で!

河野一二三のコレ知っとけ!

総合火力演習・観艦式

「開発スタッフには、できる限り総合火力演習か、観艦式を見に行かせてます。やはり実弾射撃シーンは、生で見ると空気の震えが違うので……」と、語るディレクター河野氏。



河野一二三
チーム「ヌードメーカー」代表。ヒューマン時代に「クロックタワー」や「猫侍」などを手がける。

陸上自衛隊 富士総合火力演習
●発売中／3800円(税別)
●発売元 ワック株式会社
●カラー65分/DVD-VIDEO



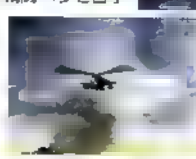
↑陸上自衛隊による平成13年度の総合演習を完全収録。爆音轟くド迫力の映像が満載!!

今月の渋メカ

戦闘ヘリ

『鉄騎』に登場するVT以外のメカを紹介するこのコーナー。今回のヤツはかなり強力。なんたって、VTの天敵ともいえる戦闘ヘリだ。なにせ、VTのTはタンクのT。現代の戦車が戦闘ヘリを苦手とするように、やはりVTも空中からの攻撃には苦労させられる模様。VTとの連動作戦とかシビレそう!

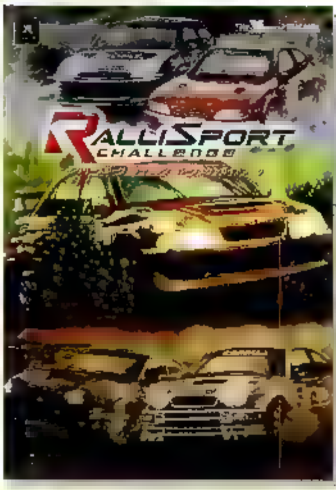




←↑機動力と火力を兼ね備えた"空の戦車"、戦闘ヘリ。ゲーム中でも苦しめられそうな予感がしたり。

はみだし鉄騎さん　限定100名様ご招待のイベントに参加できたラッキーな人はいるかな? そこで感じた熱い気持ちを、お便りに変えて[illegible]と送ってくれると、我々も[illegible]とプレゼント[illegible]きたりするかもしれないんだけど、そのへんいかが? e-MAILも大歓迎!! 【あて先】〒154-8528(株)エンターブレイン ファミ通Xbox「鉄騎」係 または xbox@ml.enterbrain.co.jp

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍、続々刊行!!



RALLISPORT CHALLENGE
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック



全48コースのマップを掲載し、主要コーナーの進入速度やショートカットポイント、セッティング方法までも指南。さらに、いち早く隠しコース、マシンの出しかたも完全公開!

6月13日発売予定　定価1400円+税



攻略&グラフィック紹介でゲームのすべてをフォロー!

ビストロ♡きゅーぴっと bistro cupid
ビジュアルファンブック

描き下ろしイラストもいっぱいよ♥

6月21日発売予定　価格未定



ヘイロー
サバイバルガイドブック

全ステージの詳細マップ掲載、武器・兵器の有効な使用法、全エネミーの倒しかた、マルチプレイ対戦で勝つための実践的なテクニックほか、惑星ヘイローで戦い抜く術を徹底指南!!

好評発売中　定価1400円+税

▶未公開&描き下ろしイラスト満載!

式神の城 公式設定資料集



好評発売中　定価2400円+税

▶難解ステージを完全サポート

ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック



好評発売中　定価1280円+税

▶連続技も隠しコスもこれ1冊で

DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック



好評発売中　定価1000円+税

▶全20ミッションを完全攻略!!

DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック



好評発売中　定価1380円+税

▶全マップ掲載で最終ステージまで迷わない!

JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック



好評発売中　定価1200円+税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：株式会社アスキーイーシー 03・5351・8202　http://www.famitsu.com/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850(営業局)

イラスト&写真コンテスト結果報告



選考エージェントプロフィール

Chan=Yama

End-o

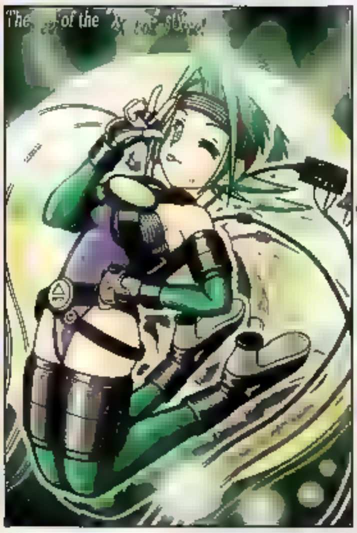
優秀作品ファイル

受賞者特典 本誌特製テレホンカード 10名

厳選なる一次審査を突破した、個性派の作品たち。その中で何かしらのテーマ、意図がとくに強く感じられた全10作品を一挙紹介！

3号連続でお送りしてきた本誌創刊記念コンテストのトリを飾るのは、"Xboxらしさ"をイラストまたは写真で表現するというビジュアル・アート部門！　とにかく力作・怪作ぞろいで選考も大変でしたよ。その最終結果を、編集部きってのアート系エージェントふたりが報告します！

【イラスト部門】



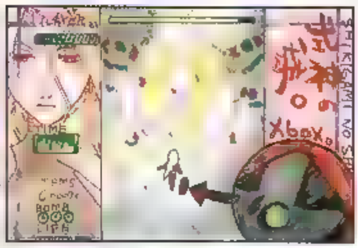
◀京都府　キョウイチ(26)



▶東京都　Drひろい(30)



▶兵庫県　石垣(16)



▶新潟県　蒼みそ(24)



◀大阪府　底王改(31)

【写真部門】

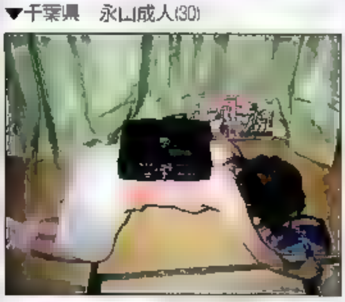


▶石川県　暴れ馬(24)

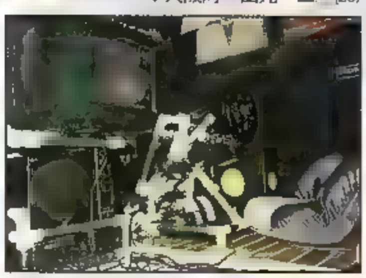


▲大阪府　濱 岸雄(28)

▼千葉県　永山成人(30)



▼大阪府　山元一二三(29)





▶長野県　富田竜太郎(11)

選評

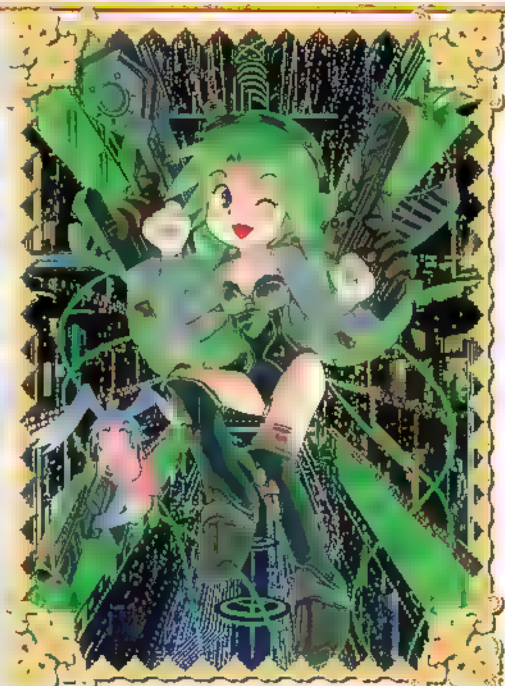
最優秀作品ファイル

受賞者特典
Xbox
Special Edition

3名

エージェントの心をズキューンととらえたのは以下の3作品。特大サイズで掲載して、Xboxの門出の祝福といきますか！　おめでとう！

【イラスト部門】



▲北海道　岩崎広介(22)

選評　直観的にXbox本体を想起させる大胆な画面構成といい、細部まで精密に描写されたCGグラフィックといい、最優秀作品の条件として文句なし！　キャラもかわいいぞ。

【写真部門】

▶東京都　荒関靖久(30)

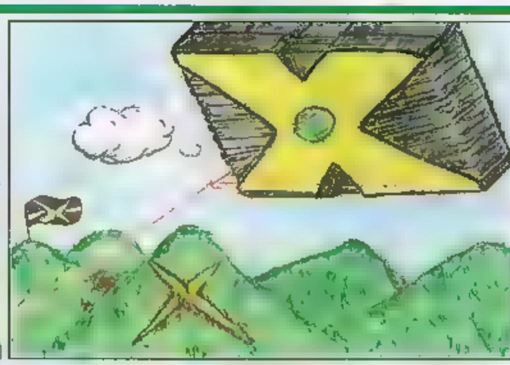




選評　[illegible]でもない[illegible]の写真が[illegible]きました。[illegible]XBOX MEN[illegible]のキャラクター[illegible]の人形です。[illegible]日本[illegible]を前に[illegible]XBOX MENは[illegible]壮絶な物語性を感じさせる作品です。

【特殊部門】

▶熊本県　堂本万琴(27)



選評　最初は落選だったんだが、妙な味わいに気づい[illegible]構図[illegible]懐かしいような[illegible]審査員たちのツボに入ったってことで特別賞！

TOP SECRET作品ファイル

受賞者特典
本誌特製
テレホンカード

3名

▶奈良県　米津達也(32)



↑少数だった4コマでの応募作。絵のタッチが独特でス・テ・キ。

▶新潟県　吉田祐介(13)



↑単なる『鬼武者』のイラストとも異なる、妙な殺気がイヤです。

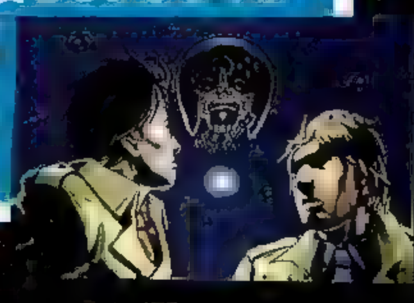


▲大阪府　3DOとちがうぞ(38)

↑な んだ、もうXbox本体を持ってるじゃないか。こ[illegible]

というわけで、今後ともよろしくね

こうして3号に及んだ祭りは、一応の決着を迎えた。しかしそれは終わりを意味するものではない。むしろXboxユーザーおよびファミ通Xbox[illegible]



挿絵：うちだじゅん

READER'S box 読者投稿コーナー

今回はいたるところに『HALO』の文字が登場。さすが、浸透率はかなり高いようです。こんなソフトがどんどん出てくることを願って！



Xbox買いましたよ～

我が家にXboxがやってきた喜び、驚きなどなど、フレッシュな購入報告をお待ちしてます！

●どうしても『HALO』がやりたくて、ついに買っちゃいました、Xbox！　でも実際に『HALO』をプレイしたのは買った日の2日後……。それはなぜか？「新しいハードは、きれいな場所に配置したい！」というわけで、まずはXboxを設置するためにテレビまわりの整理を始めたところ……収拾がつかなくなり、片づけるのに2日もかかってしまったのです。(けっきょく、片づけるまえとあまり変化ナシ)でも、苦労したかいあって(？)『HALO』の荘厳なオープニング曲がスピーカーから流れてきたときは、もうそれだけで感動。何となく「ウチにも新しい時代がやってきた！」って感じでした。もちろんゲームのほうも期待以上！　**福岡県　新世紀**

――取って置きのゲームは取って置きの環境で。基本ですよね～。

●今日Xboxを買いました。しかし、そこに至るまでがとてつもなく長かった。まずPSのソフトを全部売り払って、さらにPS2まで売りました。そして、やっとの思いでXboxと『ガンヴァルキリー』を購入！　うれしくて速攻で家に帰って友だちに自慢しました。ケリーがいい！　そしてXboxサイコー。ヤバいことに、なってきた(笑)。**熊本県　ヒサモ**

――恐るべき決断力と行動力！　これぞ"いまを生きる"って感じ？

●アルバイトをして念願のXboxを買いました！　ファミ通を読んでどのソフトを買おうか迷っています。アルバイトをがんばって、たくさんのソフトを集めるぞ！　**岡山県　晴也**

――がんばってください！　そして全部集めちゃってくださいっ！

川柳千流

創刊記念コンテストでXboxにまつわる川柳を募集したところ、これが予想以上の大反響。ネタには困らないハードなんだなぁ……というわけで通常コーナー化決定！

天高く　声ほがらかに　ヘイヘイロー　福島県　山名 悟

評●サブちゃんのCM起用は実現せず。

Xの　文字を見るたび　声が聞こえ　千葉県　Hina

評●Xbox Xbox(ささやき)

Xbox目安箱

●Xboxってデカイし重いからガラス戸のテレビ台の中に据え置きしますよね。ディスクの入れ替えが不便なので、3連くらいのチェンジャーがぜひ欲しい。あと、DVDの受光部くらい本体に内蔵してください。**匿名希望**

●偶然発見しました。なんと、DVDリモコンでXboxのユーティリティ画面がすべて操作できます。セーブデータ管理から音楽CD操作まで何でもオーケー。かなり便利だと思います。**愛知県　瑠輝愛**

●ドリームキャストでは"ドリームポイントバンク"というものがありました。Xboxでもコレと同じようなシステムを導入してみてはいかがでしょう。たとえばホログラムシールを集めて応募すると、何か特典が得られるといった感じで。"ARE YOU～キャンペーン"は本体の購入が必要なので、ソフトだけで応募できるシステムもぜひ欲しいです。こういう特典があれば、中古ではなく新品でソフトを購入するユーザーも少なからず増えると思います。**東京都　Dr.ひろい**

●昔あった"ファミコンロボット"みたいに"Xboxロボット"ってどーでしょう？　遊び心があっていいと思うけど……限定5000台くらいでいいんじゃないかな。ちなみに、出たら俺は買うよ！　絶対買うヨ!!　**神奈川県　ヘロドトス**

メーカーに願いを

Xboxでの新作希望、他機種のゲームの移植希望、熱い応援メッセージなど。ゲームメーカーに届けたい想いをはがきに書いて送ってください！

●スマイルビットへ。『サカつく』や『野球つく』を出してほしいです。とくに『野球つく』はいままでの2等身キャラもよいのですが、『サカつく』みたいなリアルなバージョンもやってみたい。ぜひ作ってほしいです。**広島県　Imaken**

●とにかく、いまXboxでRPGがやりたい！　スクウェアやナムコに頼んでFFや『ゼノサーガ』などの大作RPGを移植、または新しく作ってほしい。Xboxならではのきれいなグラフィック、サウンド、これさえあれば絶対おもしろいソフトができるはず！　ぜひ歴史に残るような名作を!!　**千葉県　打倒PS2**

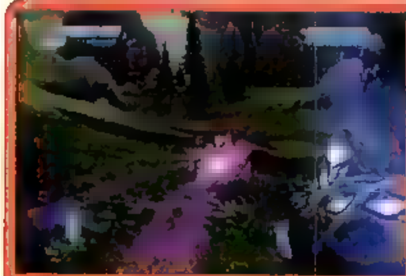
●発売してほしい海外のXboxソフト。①『STAR WARS OBI-WAN』：『スター・ウォーズ』の大ファンです。今年の夏公開の新作もあることだし、日本でも発売すべき！　売れること間違いなし!!　②『MAX PAYNE』：Xboxで映画さながらのソフトをぜひやってみたいです。③『James Bond 007 in Agent Under Fire』：ボンドファンなら日本にも多いはず!!　これもやってみたい！　**兵庫県　かずっぺ！**

●Xbox用ソフトを開発しているメーカー様、ファミリーゲームをたくさん早く出してください。4歳の愛娘はいつも見ているだけなので、いっしょに遊べる『人生ゲームEX』や『桃太郎伝鉄』などのボードゲームも早く出してください！　**三重県　たまの みみ**

READERS REVIEW 発売中ゲーム読者レビュー

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。新作ゲームのクロスレビューとは違い、投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていくのが特徴です。各レビュアーのプレイ時間などもご参考に！

HALO(ヘイロー)




マイクロソフト　6800円
4月25日発売　シューティング

映画の中にいる。それが始めて受けた衝撃でした。映画的ではなくて映画の中にいる。似ているゲームとよく比べられますがナンセンス。独特の世界観と美麗なグラフィックはゲームをしていることを忘れさせてくれます。予想以上によい操作感にも、うれしくなってしまいました。

?県　サファイア　プレイ時間……18時間

ついに日本に上陸の期待作！ 自由度がかなり高く、時間を気にすることなく遊べる1本。難易度も選べて、処理落ちも少なく快適にサバイバルを楽しむことができる。多人数プレイは、かなり燃えるはず。ニヤリとする場面も必ずあるはず。『HALO』最大の謎は、モニターの鼻歌かも!?

愛知県　F-7　プレイ時間……15時間

銃のブローバックが振動となりいちいち手に伝わってくる感覚が気持ちいい。ゲーム中にマップが見れないのも、逆に"未知の惑星にひとりで乗り込んでいく"感覚が味わえて自分的にはよかった。ゲームモードが少ないこと、CPUキャラとの対戦ができないことが非常に残念なところだ。

鳥取県　砂丘の狼　プレイ時間……12時間

いかにもアメリカSF！ 撃ちまくりが気持ちいい。複数プレイのほうがだんぜんおもしろく、友だちとふたりでプレイすると燃えてくる。コヴナントのグラントが超かわいい（お気に入り）。アメリカ人の作ったSFものは世界一と感じる作品だ。ただ、マップがわかりづらいかなー。

山形県　げんさん　プレイ時間……11時間

映像、サウンド、リアリティーともにいままでのシューティングゲームとは比べものにならない。アサルトライフルの撃ちっぱなしは最高！ コントローラーでやっているとは思えないくらい違和感がぜんぜんない。マルチプレイもセッティング方法が豊富。Xboxユーザーは絶対買うべし。

三重県　PP MAX！　プレイ時間……48時間

海外ゲームの楽しい面だけを濃縮したような作品。うめきながら倒れる敵、床に染みつく血痕など、よく言えばリアル、悪く言えば暴力的な演出。情報が少ないことで、逆に想像力がかき立てられる魅力的な世界。そして何よりも重要な"冒険してる"感。無言で銃をかまえるチーフに男惚れ！

東京都　アナザーワールド　プレイ時間……30時間

独特の世界観と、マップの広大さ。プレイヤー視点からの銃撃戦は息を呑むものがある。何といってもスナイパーライフルで狙う緊張感。もうたまりません！ また大人数でも遊べ、はまってしまいます。5.1chデジタルサラウンド対応や対戦ルールが豊富など、必ずや虜になってしまいます。

青森県　蒼い蜘蛛　プレイ時間……30時間

主観視点の映像、映画の伴奏のような音楽、発砲時やダメージによる振動など、すべての要素が一体となってプレイヤーをゲーム世界内に包み込んでくれる感覚。この手のジャンルは初めて遊んだのが、ゲームの新しい楽しさを教えてもらったような気分だ。通信対戦版の登場を切に願う！

宮城県　アスタル　プレイ時間……20時間

ガンヴァルキリー



セガ　3月21日発売
アクション　6800円

緻密な設定や渋い敵デザインなど、かなりマニアックな作り。攻撃とブーストのアクション比重が半々のため、ブーストを使わずに戦うと、やや戦闘の爽快感がもの足りない印象。遠くの敵に弾が当たっているのかどうかわかりづらい点もストレスが溜まる。能動的なアクションゲーマー向け。

大阪府　あかボン　プレイ時間……30時間

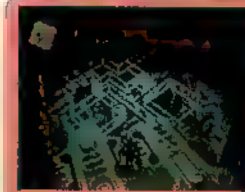
ステージ内を自由自在に動ける自由度の高さがいい。操作が難しいせいか最初はあまり楽しくない。しかし、慣れてくるとすごいものがあります。何といってもブーストジャンプは最高のふた文字です。少し影のうすいサブタロウが意外にカッコよく見えます。けどケリーのお尻もいいかも。

熊本県　ヒサモ　プレイ時間……25時間

ブーストコンボをつなげていくのが快感。難易度が全体的に高めで、足場の少ないステージなどでは微妙な操作を求められる。ボス戦は倒しかたを覚えるまで死にまくるタイプだが、慣れれば無傷でクリアーも可能。何となく昔のセガっぽいイメージが漂っていて懐かしさを感じる。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……?時間

METAL DUNGEON



パンサーソフトウェア　2月28日発売
RPG　6800円

グラフィックや演出はいまいちだが、RPGの原点ともいえる楽しさが詰まった佳作。キャラ強化やレアアイテム探しなどの熱さは、『ウィザードリィ』に通じるところもある。経験値マップは要チェックです。何だかんだ言いながらXboxの中でいちばん長く遊んでいるソフトだったり。

東京都　佐藤和敏　プレイ時間……60時間

地味。その言葉がすべてです。ただ、これは画面・演出についてであって、ゲームのほうは育てることに重きを置いた作り。これがチマチマとしていて楽しい。戦闘アニメーションを飛ばせることによりゲームのテンポも上昇。やらねばわからないおもしろさです。とにかく潜ってみてください。

?県　サファイア　プレイ時間……42時間

オープニングでキャラの顔の濃さに大爆笑。肝心のゲームのほうは、お金が重要なのに入手が面倒、広すぎるダンジョン、見づらいマッピング、妙に長い戦闘アニメなどストレス満載。ただし、キャラ育成やアイテム集めに中毒性あり。何となくメガドライブのRPGっぽい。説明書も。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……20時間

読者レビュー大募集!!

レビューのきまり

1. レビューするソフト名
2. 名前（ペンネーム）
3. プレイ時間
4. レビュー文章（13文字×10行）
5. 総合評価（1～10点）

皆さんがプレイしたXboxソフトのレビュー（批評文）を募集します。現在日本で発売中のXboxタイトルなら何でもオーケー。左の①から⑤の要素に従って、あなただけのレビューを書いてください。「全体的に完成度は高い」といった広く浅い表現だけでなく、具体点も挙げると説得力アップですよ。

Readers box

イラストギャラリー ILLUST GALLERY



ついにゾンビにも美少女化の波!? でも食べてるアイスの味は想像したくないなぁ。
群馬県 そめい



前髪の奥に隠された物憂げな表情がナイス。陰のある美女というのもいいものです。
京都府 朝倉たつみ

今月の特等席





こりゃまた珍しい"マット"なヤツらのイラスト。記事担当の編集部にっしーも喜んでおりました。
福岡県 TRICK



いろんな意味で挑発してますな。新作のビーチバレー編ではどんなスゴイことになるのやら?
東京都 Drひろい



こちらは無意識に挑発してしまう性分か? だまし絵のような背景も味がありマス。
大阪府 魔王改



ちょっと荒削りだけど真紅の特徴的な目の様子が出てます。スクーピーもいるし。
新潟県 柊



ロボットだって恋くらいするのだ。きれいなグリーンがうまく印刷に出るか心配。
福岡県 HaKaSe

HALOまつり開催!

俺がジョンソン軍曹だ! お前らもう「HALO」はプレイしたか? 当然してるだろうが、これからってヤツも今回は特別によしとしよう! よく聞け! ファミ通Xboxで「HALO」に関するイラストやネタ写真を募集する"HALOまつり"を開くそうだ! 編集部蔵出しのグッズが欲しいヤツは気合いを入れて投稿しろ! 聞いたか! パーティーの時間だ!







↑すでに「HALO」の魅力にやられたハガキも続々と届いているぜ(左から、東京都 なおや/東京都 SEGA夫/愛知県 高木博史)

プレゼント大放出!



①HALO限定シリアルナンバー入りG-SHOCK(1名)



②HALO"Life is combat"Tシャツ(10名)

③HALOロゴTシャツ(2名)



④HALOプロモーションビデオ(2名)



⑤HALOサバイバルガイドブック(5名)

↑①限定200個生産の超レアな 品! ②敵の返り血を思わせるデザインがイカス長T。サイズはM! ③海外取材時にゲットした貴重な品。サイズはもちろんXL! ④店頭デモ用の非売品。⑤本誌編集によるゲームの攻略本

先日誌面上で行った「ねずみくす」歌詞募集コンテスト。そのファミ通Xbox賞として贈られた本誌特製"アポロ服"。そのデキはご覧のとおり。イエィ!



↑モデルはなんと受賞者ご本人の星野結華さん。とっても似合ってマス!

LETTER オアシス

ここは、はがきの憩いの場。ゲームの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、のんびりフリートーク。

●母の日にうちのお母さんはおばあちゃんに低周波マッサージ機をプレゼントしました。そこで事件は起こりました。おばあちゃんが照れくさそうにマッサージ機のスイッチをONにした瞬間、「いってぇーな！　こんちくしょー」と言ってマッサージ機を投げ捨てたのです。その中で、このまま笑い続けたら危ないんじゃないかなってほど爆笑していたおじいちゃんの姿が印象的でした。　**群馬県　タケチヨ**

——刺激の瞬間、おばあちゃんについてる何かのスイッチもONになっちゃったわけですな（笑）。その後、おじいちゃんの爆笑モードともどもスイッチはちゃんとOFFになりましたか？

●俺の野望は部屋を最高の空間にすること。まず音をよくするために5.1chサラウンドシステムをつける。つぎに映像をよくするために最高のケーブルを使う。こんな部屋でXboxを楽しむことが俺の野望。けどお金がかかるのが悩みです（涙）。俺の野望は達成できるんでしょうか？　**熊本県　ヒサモ**

——自分でお金を稼げるようになればスグです、すぐ。いまからスピーカーの位置など考えておくくらいの気持ちでファイッ！

●G.W中は『HALO』をやり尽くそうと購入、早速始めて1時間、三半規管がイカレてくる（"ドゥーム酔い"というやつですか？）続けること4時間後クリアー、かなり辛いG.Wでした。　**埼玉県　ほろ酔い**

——それでも4時間で（最後まで）クリアー？　だとしたら、かなりすごい記録ですよ！

●発売日に即『HALO』を購入！　ひとりプレイも十二分におもしろいが、どうせなら16人マルチプレイもやってみたい！　そこでXbox、『HALO』、ネットワークケーブルをさらに購入！　早速、友だちの家に行きマルチプレイを体験！（実際は11人で同時対戦）そのおもしろさといったら100倍……いや1000倍ですよ!!　でも家に帰るときにXboxを2台持っていくのはかなりつらい……。とにかくマルチプレイはやってみる価値あり！　**三重県　PP MAX！**

——大人数対戦のスリルと興奮は、経験した人だけが知ることのできる喜びですよね。それを思えばXbox2台を持ち運ぶツラさなんて、安い安い！

●最近、オレの部屋にXboxの香りが染みついてきた。というかオレ自身Xboxのニオイ中毒。あのニオイをかがないと落ち着けないっす。　**埼玉県　よっしー**

——落ち着けないって、オイオイ……。っていうか、Xboxのニオイってどんなニオイ？

●このまえ電車の中でサラリーマンふうのふたりがXboxについてどうのこうの言い始めた。「あんまりわかんないスよね、ソフトとか」という言葉を耳にし「UUURRRRYYYYY!!!!」とカバンの中からファミ通Xboxを取り出しアピールしましたが、ふたりは降りてしまいました。CMになったんでしょうか？　**東京都　なおや**

——荒◎先生ばりにスピード感のある心理描写、イイ感じです。何気ない電車内のひとコマが何ともドラマチックな物語に！

●プレゼントでXboxソフトの紹介DVDが当たった。PS2で再生するのもナンだし、これを期にXbox用のDVD再生キットを買う。そしたら驚き！　ズーム機能がついてんじゃん！　しかたがないから（？）いろんなDVDのいろんな部分を大拡大！　うひ♥でけぇ！　買え！　**神奈川県　元気娘**

——そりゃしかたがない！　いろんなDVDのいろんな部分を拡大するしか！（と思った人、素直に手を挙げろー。……ハイ）

●サンドイッチ伯爵はトランプをしながら食事を取るためにサンドイッチを発明したといいます。じゃあ、Xboxをしながら食べるためのメニューをみんなで考えるというのはどうでしょう？　**東京都　佐藤家の食卓**

——手が汚れない・作るのが簡単・そして美味い、が基本ですな。そうか！　それで編集部員はいつもカップ麺を……（涙）。



Xbox本体、一気に10000円値下げを発表！……というか、この本が出るころにはもう安くなっているわけですが。とにかく、これでまたユーザー数増加、投稿数増加となればうれしい限りです。そこで！　このReader's boxも先走ってプチリニューアルを決定。詳しくは次号での発表になるけど、アッと驚く賞品も考えてたりします。要は、とりあえず投稿しとけば得するかも！　ってことですよ。



■掲載者プレゼントもさらに豪華に？

8月号の締め切りは6/10必着です。

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号　欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。メールで投稿される方も忘れずに
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

プレゼントのお知らせ

毎号、採用者の中から抽選で3名にお好きなXboxソフトを、5名に本誌特製テレホンカードを進呈！

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「Rbox〇〇(コーナー名)」係

文字投稿は電子メールでも受け付けています。
xbox@ml.enterbrain.co.jp

Reader's box

それってゲームでほぉ？

第4回 いまどきのおもちゃ

竹内 倫



竹内 倫 *Hitoshi Takeuchi*

ファミコン時代より、いくつかのゲーム会社で宣伝・広報を中心とした業務に携わってきた業界古参のゲームおやじ。ゲーム機の相次ぐ値下げに、「金返せ!」と八つ当たりしたり歯ぎしりをしたりのこのごろ。

テレビゲームは日本が世界に誇るエンターテインメント産業だが、テレビゲームが登場するよりもずっと以前から世界を席捲していた伝統的エンターテインメント産業に、玩具(と書くと堅いイメージだが)、おもちゃ産業がある。

先日、そのおもちゃ業界の年に一度のイベントである"東京おもちゃショー"が開催された。おもちゃ関連のイベントとしては世界最大規模ともいわれる同ショーには国内外の多数の関連企業が出展し賑わっていたが、出展物にいくつかのはっきりとした傾向、流行が見られ、なかには「このブースはさっき見たのでは…？」と勘違いしてしまうほどに同傾向のおもちゃもあちこちに見受けられた。もっとも、そのことをおもちゃ業界関係者に指摘すると、「テレビゲームと同じだよ！」と逆襲をされてしまったのだが……。

●小型ラジコン(RC)：以前から人気のあるRCではあるが、小型／精密化されているのにはビックリ。ほとんどパームトップ型といってもいいほどの小さなクルマ(戦車もあった)が、じつにシッカリと、操作性もよく(慣れるまでは難しいが)走り回るのには驚嘆。おまけに安い。ひと昔まえのRCといえば万の単位は必ずするものだったが、ほとんどが5000円以下の低価格。「小型化は日本の住宅事情に合わせて」と言うのには思わず納得してしまった。

●キャラクターもの(いやし系)：テレビゲームよりも低年齢層をターゲットにしているおもちゃ業界だけに、昔からのかわいさタップリのキャラが勢ぞろいしていた。しかし、ぬいぐるみなどは大人の女性をターゲットにしている"いやし系"ということで、かわいいというよりも「お疲れさま」という感じでした。

目立った傾向をふたつほど挙げてみたが、おもちゃショーのあと、別会場で同時開催されていたあるフォーラムにも出席させていただいた。"高齢化／少子化する社会におけるコミュニケーション手段としての玩具の役割"といったテーマの、いやし系でもなんでもない会合。「世代を超えてのコミュニケーションに玩具が有効、高齢者向けのおもちゃの開発を」といった内容であったが、テレビゲームが槍玉にあがっていた。というのは"ひとりで画面に向かってコミュニケーションを絶つ"遊び、"自分だけの空間"しか持たなくなる…・といった傾向の、相も変らぬ"ファミコン時代"のゲーム批判であった。発言する機会がなかったのだが、ネットワーク機能によるコミュニケーション・ゲームの登場ということをご理解いただくのには、あと50年は必要なのだと強烈に実感したイベントでもあった。



↑横にタバコでも置いておけば……全長10センチぐらいのRC。コナミのブースにて。

5/22より、Xbox 新価格
24,800円



↑24800円って、30パーセント近い金額の値下げになってしまうんですけれど!!

Les infos chaudes du X-box

フランス発 Xbox事情

No4 text GREG

♪Understand, understand, under stand understand, the concept of値下げ――『JSRF』のテーマソングをほんの少しアレンジして、愛しい読者様にXboxの国際値下げ作戦をよりやさしく、イントロデュれるように。ボンジュール、皆さん！

ゲーム業界での経験がまったくなかったマイクロソフトは自分の経験不足を意識し、Xbox発売から2年間は勉強するつもりです。世界一の資本金を持つ会社だから、最初からXbox計画が赤字になっても平気というわけ？ Billさんちょっと痛いなー、彼にとっては何億円をなくしても平気なの？Non, non, non！ 心配はいらない。松下の3DOやアタリのジャガーとは違い、Xboxは売れない状況でも生き続けます。経済新聞でも言われているようにXboxはこれ以上には落ちず、上昇するはずです。自分のミスを学習しながら、高いと言われたから価格を下げ、(海外版の)コントローラーがダメだから日本版のものを全世界に発売して、と本当に見学のつもりで業界に入ってきた感じ。フランス人の僕たちにとっては、非常にトレビアン。

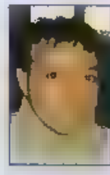
では、この値下げは本格的に売上に影響を与えたのか？ 早速発表しましょう。パリにある全ゲーム屋さんの中の売上チャンピオン、バドノ店長にとって値下げの結果はいかに？

「そうっすね、1日だけで比べると、さすがに最初の発売日よりは値下げ開始日の売上は弱かったっすね。50対30(台)ぐらいかなー。あ、急に安くなったぶん最初に買ったお客さんには悪いから、値下げまえに買った人にはキャンペーンでソフト2本とコントローラー1個をプレゼントしたっす。でも、ありがたいっすね。値下げされてから売れてるっすよ、やっぱ。一般の客にとってもXboxイコール高性能って当たり前。おもしろいのは、セガソフトがいっぱい出るという希望でドリキャスが終わってからのセガファンがXboxを買うことも多いことっす。3週間まえ発売のゲームキューブも売れてるっすよ。安いし、みんなのゲーム機っぽいしさ。けど、やっぱゲームが足りねー、ゲーム。買ったお客さんもそろそろ「スター・ウォーズ」をクリアーして、つぎをプレイしたいのにさ。あと、Xboxってハイグレード好きに向いてる感じっすね。同じ値段でも、PS2のDVDプレイヤーより画質も音質もすんげーアップ、ハードディスクのおかげでメモリーカードも要らないっす。Xboxを買っていく客は25〜30歳前後、働いている人が買うわけは「Xってトレンディーですからね」。関心はやっぱり最高性能のハードなのかということで、PS2を売ってXboxを買おうかなーって迷う人、これから日々増えていくって見てるっす。」

メルシー、ムッシュバドリ！ というわけで一時的に笑い者だったXboxはもう本格的に売れ出すものになったわけ。ボンソワール



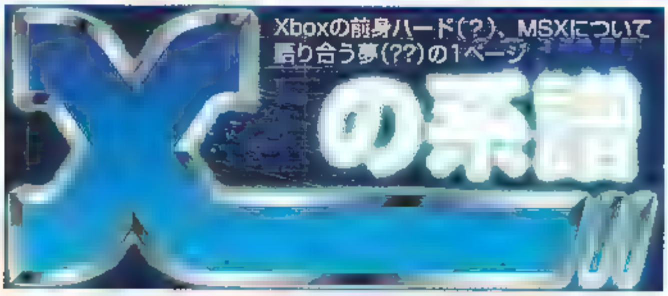
↑プレステに囲まれていても気持ち的にはXboxをいっぱい売るつもりのバドノ店長。



GREG (Gregoire Hellot)

天気がよくなってスカートも短くなってもゲームばっかりで外には出ないフランス人のゲームライター。GBA用の『スパロボ』新作にグレンダイザーがいなくて超がっかり。

Xboxの前身ハード(?)、MSXについて語り合う夢(??)の1ページ



Xの系譜

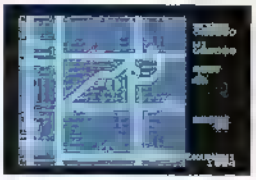
Xbox登場の布石は、いまをさかのぼること19年まえにすでに打たれていた!!　この大前提が外れたらこの連載、意味なくなります。

MSXアーカイブス　MSX1スペック検証・外伝 "スプライト機能"とは?

今回はコーナーの本筋から少々横道にそれて、MSXのVDP(グラフィックチップ)でカバーされていたスプライト機能についての解説。

"スプライト"とは、体が小さくて羽根で空中を飛び回る、いわゆるベタな妖精さんのこと。つまりスプライト機能とは"(定型サイズの)グラフィックパターンを妖精さんのように自由にのびのびと動かせる機能"なのだ。原理的には手塗りアニメのセル画のようなもので(詳しくは右図解を参照)、マシンパワーがそこそこでも多くのキャラクターをスピーディーに動かせるのが大きな特徴だ。

MSXの場合、8×8または16×16サイズの単色ドットパターンを最大32まで同時に表示することが可能。とはいえ、そこにはいくつかの制約が存在する。まず処理速度的に、実用レベルに耐えうる同時制御スプライト数におのずと限界が生じること。そしてVDPの特性上、同一水平方向に最大4つまでしかスプライトを表示できない(その際には管理番号の若いものが優先される)……といったあたりだ。MSXでアクション系のゲームソフトを制作する際には、そういった"縛り"を考慮したうえでの総合的なゲームデザインが否応なしに求められていたのだ。

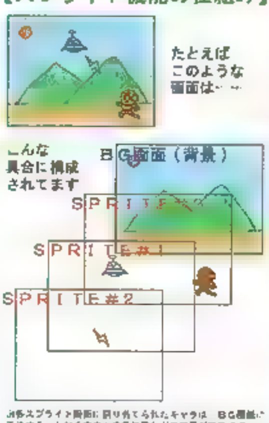


←処理落ち、キャラ欠けはMSXゲームの華。

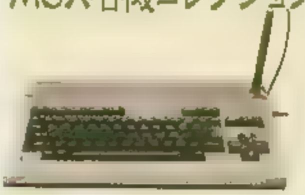


→16×16ドットサイズでの表現力はこの程度。

【スプライト機能の仕組み】



MSX名機コレクション　シンプルな本体に秘められた高解像度



WAVY-10MKII(SANYO)
1984年発売 75800円

Vol.4

初期MSXパソコンでサンヨーが打ち出した路線は"グラフィック機能の特化"だった。本機は付属のライトペンを使ってグラフィックをお絵かき感覚で作成できるだけでなく、描いた絵のBASICプログラム変換など、独自の映像機能が充実。また、別売りのグラフィック拡張ユニット(89800円)を接続することで、512×204ドットの高解像度モードを使用することができた。

MSX NOW!
MSXのいまをあなたに(どなたに?)
オールドゲーム復刻プロジェクト"EGG"で続々と甦る麗しのMSXゲームソフトたち

1980年代の名作PCゲームを現行プラットフォームのWindows上で再現し、安価(※要会員手続き)でダウンロードできるようにした"Project EGG"。2001年11月24日のサービス開始以来、新旧のゲームファンに注目されてきた同サービスだが、このたびMSXゲームの配信が始まったというからこのコーナーでは黙っていられません。というわけでProject EGGを運営しているボーステックと同MSXアソシエーション(以下MSX A)の両担当者に、いろいろとお話を伺ってみました。

――MSXソフトの販売が他機種よりも遅めになったのはなぜですか?

「現在、毎月24日配信の件でユーザー様よりご指摘をいただいていますが、会員費の徴収の件で、毎月1日配信希望と言う声があとを絶ちませんでした。今後のタイトルに関しては、毎月1日発売する方向で進めて行く予定です。MSXタイトルに関しては、開発スケジュールとユーザーの利便性を考慮した結果、先行して1日にしています」(ボーステック)

――MSXソフトに関する現状は?

「現在各版権社と交渉中です。当面はEGG加盟の各社と協力しつつ流通体制を整えたいと考えています」(MSX A)

――MSXのゲームソフトの特徴は?

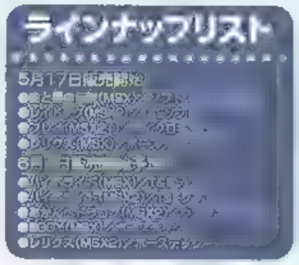
「いまのゲームが山(のごとき規模)を最新の重機(ツール)を使って公園に造園する作業とするなら、MSXのソフト制作は盆栽いじりですね」(MSX A)

――EGGに関心を寄せるユーザーにひと言お願いします。

「一部のタイトルはパッケージ販売も予定中です。レトロゲームファンはぜひお立ちよりください」(ボーステック)



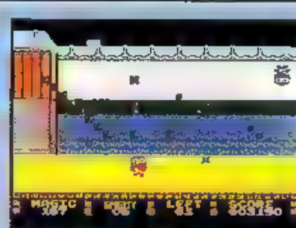
←PC-88、X1などのゲームが甦る!!



昔のこどものあそび……特選MSXゲームソフト

忍者・影
1984年ハドソン/アスキー
ROM 8K　4800円

『さすがの猿飛』、『伊賀のカバ丸』を筆頭に、1980年代前半はまさに純和風忍者ブーム(こんな例しか出せない筆者は底の知れたアニメファン…)そんなわけで初期のMSXゲームにもシノビの世界をモチーフにした作品がゴロゴロと転がっているわけだが、なかでもこの『忍者・影』は全体的にいい感じにまとまっている。プレイヤーは赤装束がキマってる伊賀忍者"影"となって、人海戦術でダッダッと攻撃してくる甲賀忍軍を片っ端からやっつけることに。弾避けの熱さは『武神の城』級かもしれない。しばらく粘っていると出現する巻物を取れば、その色に応じたド派手な……ってほどでもないけど爽快感のある特殊攻撃をくり出せるのはいいとして(ちゃんと巻物をくわえてるのがラブリー)、ゲーム開始時と1周クリア時に聞けるしゃがれた音声合成はいただけないゾ。



↑さあ、ごいっしょに「さらばださらばたサラハダさらばた!!」(しわがれ声で)





漫画　戸塚伎一

MSXトハ!　1983年にマイクロソフトとアスキーが共同開発・提唱した、8ビットパソコン統一規格。名称の由来は"MicroSoft-X(無限の可能性をあらわす意)"説が[illegible]力。のちにいくつかの上位互換規格が発表され、対応ハードは全世界で累計400万台以上出荷された。

コーナー掲示板　いよいよ始まったProject EGGのMSXゲーム販売。6月1日販売開始予定の「あかんべドラゴン」や「スーパーロボット大戦」シリーズの…… [illegible] ……「フォルツァ!」か要丸」までですよ! [illegible] 採用された人は何かもらえるかも。

新連載

プロダクトX 遊戯者たちへ

Xboxタイトルを[illegible]ためのプロダクト（[illegible]）に迫る

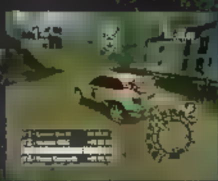
レースゲームを楽しむために

[illegible]

ハンドルを握れ！レースゲームに賭ける熱き想い

[illegible]

ラリースポーツ・チャレンジ



ひと言レビュー 大自然をも再現するリアルなグラフィック描写と、ドリフトが楽しい軽快な操作感が同居。コースや車種も数多く用意されている。

Project Gotham：World Street Racer



ひと言レビュー 実在する都市を、リアルな挙動の実車でドライブ。あらゆるテクを駆使し"カッコよく走ること"を軸にすえたシステムが特徴的。

DOUBLE-S.T.E.A.L



ひと言レビュー 香港風の街中を、バギーから戦車までの多彩な車種で爆走。なにが壊れようがお構いなしの、ド派手なカーアクションが楽しい。

Xbox用レースゲーム一覧

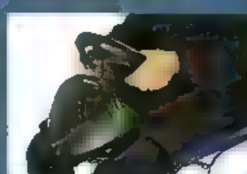
タイトル	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES	発売中	6800円
Project Gotham：World Street Racer	マイクロソフト	発売中	6800円
F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	発売中	6800円
ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	6月13日	6800円
CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	7月25日	6800円
MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	夏予定	未定
segaGT2002	セガ	2002年予定	未定
segaGT2002 Apend Disk（仮題）	セガ	未定	未定
segaGT2002 Online（仮題）	セガ	未定	未定
リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	未定

まずはハンドル型コントローラーで楽しんでみる!!

レースゲームと聞いてまず思い浮かぶのは、やはりハンドル型コントローラー。現在発売中の"360 モデナ レーシングホイール"は、フットペダルもセットになった本格派。フリッパーレバーや振動機能も搭載している。ほかにも"ナスカープロピクトリー"が発売予定となっている。



発売中のハンドルコントローラ



[illegible]の使用感は？

[illegible]の魅力といったら、やっぱり実車と同じように操作できること。右に左に豪快にハンドル操作するのは、それだけで楽しい！振動機能を内蔵しているのもグッド！微妙な路面の振動や、衝突時のショックが手元で味わえるしね(笑)。ただ、フリッパーのストロークが、ちょっと長めかな？

カードボードコックピット製作者に聞く



ダンディンドン 代表取締役

西野 哲朗

このカードボードコックピットを作ったいきさつというのは、知り合いのグラフィックデザイナー用に、個人的に作ったのが最初なんです(笑)。ちょうどPS2の「GT3」が出たころ、ハンドルコントローラーの取りつけがどうもしっくりこないという話を聞いて、だったらウチで作ってあげるよと制作しました。趣味から始まったものなので、いろんなアイデアが盛りこまれているんですよ。整体師の知り合いに、「背中のカーブはこうしたほうがいい」みたいなアドバイスを受けたり(笑)。

それが雑誌に掲載されたりして話題になって、いい大人がハマれるものなんだと理解したんです。そこで商品化を決意しました。趣味性の高いものですから、見てくれた方からの反応はいいですね。

それに材質が紙ですから、いろいろと遊べるんですよ。以前PS2用の「WRC」で、スバルレーシングチームのスタッフが、みずからカッティングシートを貼って特別仕様

コックピットの使用で臨場感あふれるプレイを!!

確かにハンドルでのプレイは楽しいのだが、机に取りつけただけでは、どこかシラけてしまう。そこで注目したいのが、レースゲーム用のコックピット。

写真の"カードボード コックピット"は、前述のスラストマスターを取りつけて遊べるという、レースゲームをトコトン楽しむために生まれてきた製品。ダンボール製とはいえ、その強度は、我々の想像をはるかに超えたもの(写真を見よ!!)。しかも素材の特性を活かし、切り込みやペイントで"ファミ通Xbox仕様"に仕立てることもできるのだ。

※ファミ通Xbox仕様コックピットは編集部で独自に作成したものです。製品版コックピットは、ペイントされておらず、デザインも異なります。



カードボードコックピット V.R.C

[SPEC] [illegible]（強化ダンボール） シート部分:630mm(高さ)×[illegible]mm(幅)×770mm(奥行) 重量約3kg コックピット部分:520mm(高さ)×490mm(幅)×[illegible]mm(奥行) 重量約3K[illegible]

カードボードコックピットの特徴

スラストマスターをガッチリ固定!!



↑ハンドルは[illegible]

大人3人が乗ってもへーキな耐久性!!



↑大人が3人乗ってもまったく揺るがない[illegible]

ゆとりのサイズでレーサー気分!!



↑身長185センチの人が乗るとこんな具合[illegible]

前後のサイズ調節機構もアリ!!



↑ハンドル部分とシート部分が別構造なので[illegible]

ホームページにて通販可能!!

今回紹介したカードボードコックピットは、ダンディンドンのホームページから通販可能。気になる価格は、14800円(消費税・送料別)。ほかにも家具や、PS2対応のGT FORCE用コックピットも扱っているので、気になる人はチェック!! 電話での問合せは、03-5766・3350まで。

http://www.dandindon.com



↑各種ダンボール製品がズラリ。素材についての詳しい解説なども読める。

その使用感は?

やっぱりレースゲームにおける重要な要素って臨場感だと思うんですな。その点からすると、この製品はかなりイイ線いってますよね。なにしろ製作の動機からして、ゲームを楽しむためですから(笑)。それだけにハンドルやペダルの取りつけ位置やシートの調節機能など、痒いところに手が届く感がアリアリ。重さも片手で持ち上げられるくらいなので、テレビの前に持っていくのも楽チンだしね。これ、マジ欲しいよ!!

特別仕様 ファミ通Xboxバージョンを1名にプレゼント!!

上記の特注コックピットを、抽選で1名の読者にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、コーナーの感想を書いて、あて先まで。締切は6月14日必着!

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox「カードボード」係

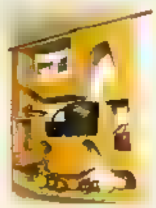
を作ってくれました。極端な話、人がスッポリ入れるような、もっと大きなモノも作ることが可能ですよ。

そもそもこの仕事を始めたきっかけというのも、とあるアーティストのアトリエでダンボールアートを見て、そのキレイさに感銘を受けたから。ダンボールを箱として使うだけでなく、モノを作る素材として使えないかな、と。やはりそれまではダンボールっていうと"汚い、弱い、安い"みたいなイメージを、私自身も持ってました。でも、このコックピットで使っている材質の強化ダンボールというのは、トライウォールという会社が作っている特殊なモノなんです。もともと船荷などの重量物を梱包するために使われている素材で、軽くて頑丈なうえに扱いやすいという利点がある。緩衝材の役割もあるので、クルマのエンジンなどの運搬用にも使われています。しかも、燃やしても問題ないうえに数回のリサイクルも可能と、非常に環境にやさしい素材なんです。それを声高に叫ぶ気はないですけど、重要なことだと思います。



↑展示用のマネキン。微妙なラインはとてもダンボール製とは思えない

↓ラックや机などの家具も手がける。強度も十二分!!





LEVEL2~5のマップを完全公開！
対戦における勝利の法則も徹底指南!!

タイトル	ヘイロー		
発売	マイクロソフト	ジャンル	3Dシューティングアドベンチャー
発売日	発売中(4月25日)	価格	6800円(税別)
開発	Bungie Studios	開発者	プロデューサー：[illegible]
メモリ	ゲームデータ 2600ブロック	人数	
通信	Xboxシステムリンクケーブル対応 最大4台16人までの同時プレイ可能		

発売から1ヵ月経ち、全国大会の開催をはじめ日々盛り上がりを見せる『HALO』(ヘイロー)。遊び込むほどに新しい攻略法、戦法が生まれる本作を楽しみつくすべく、今回も12ページにわたって濃密情報をお届け！

今回はまず、前回に引き続きキャンペーンモードの前半戦を総括攻略。謎の環状惑星HALOに不時着した仲間を救出するLEVEL2から、HALOのコントロールセンターへと向かうLEVEL5まで、すべてのエリアを詳細なマップとともに解説しよう。マップにもとづく実践的なテクニックの数々は、必ずや諸君の戦いにおいて役に立ってくれるはずだ。

そして後半では、マルチプレイヤーモードの多人数対戦にフォーカス。各マップと対戦ルールの特性ほか、対戦時に知っておきたい重要情報をマップごとに紹介。さらに、知る人ぞ知るカリスマプレイヤーにも直撃取材を敢行。名人直伝の対戦テクニックも公開している。これらを完全に頭に叩き込んだうえで、日々、勝利へ向かって精進してもらいたい。

コヴナントについて

人類の宿敵となるコヴナントの兵士たちは大きく4種族に分類され、さらにその体色によって特性や行動パターンが異なっている。個々に応じて有効な戦闘方法を理解すれば、受けるダメージは大きく減るハズだ。

[illegible]



コヴナントの中では弱い部類に分類されるが、中盤LEVEL以降は攻撃方法も多彩になってくるので油断は禁物。とくに気をつけたいのは赤い甲冑をつけたグラント。中距離からプラズマグレネードを投げつけてくるので、群れの中にいる場合は優先的に倒してしまいたい。アサルトライフルやプラズマライフルによる攻撃が効果的だ。



←群れで行動することが多いグラントはグレネードで一掃してしまうのも早い。



[illegible]プラズマグレネードを身体につけられ即死してしまうことも。

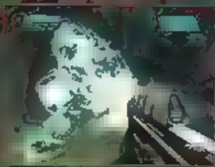
[illegible]の特徴

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]



コヴナントの特殊部隊で、体にエネルギーシールドをまとっている強敵。力押しは避け、コヴナントの武器で中距離から狙い撃つのが攻撃の基本だ。シールドを破壊すると雄叫びをあげ動きが止まるので、そのスキに武器連射や近接戦闘で仕留めよう。プラズマグレネードを付着させるのも有効だが、死に際に突進してくることがあるので注意。



[illegible]シールドは[illegible]すると回復してしまう。早めにとどめを刺すのが得策だ。



←スナイパーライフルで頭部を狙うとシールドを貫通して一撃で倒せることも。

[illegible]の特徴

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

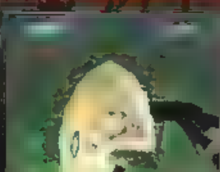
[illegible]



敵が接近すると、右手に装備しているエネルギーシールドに身を隠す性質を持つ。そのシールドは、アサルトライフルなどの弾丸系の武器やニードラーの弾をはじき返すが、プラズマガンのため撃ちであれば一発で消失させることが可能（ただし一定時間経つと再生してしまう）。グレネードなどによる爆風攻撃も非常に有効だ。



[illegible]エネルギーシールドさえ破壊してしまえば、簡単に倒すことができる。



[illegible]近接戦闘で打撃を加えるのも、エネルギーシールドを破壊する[illegible]の手だ。

[illegible]の特徴

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]



強固なアーマーで身を固めるハンターだが、弱点はある。首や腰部などのアーマーで覆われていない部位に攻撃を加えればよいのだ。パターンとしては、近距離からの突進攻撃を左右どちらかに避け、背後から首や腰を集中的に撃る。あるいは狙い撃つといった攻撃などが有効だ。



[illegible]遠目から観察していると腰部を露出することがある。[illegible]

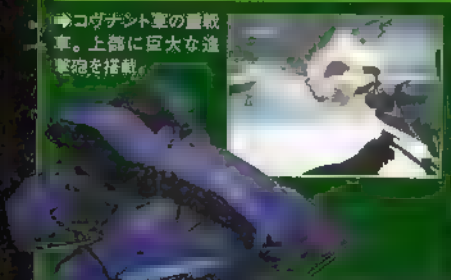


←シールドを振り下ろした直後は動きが止まるので、背後から撃って倒そう。

[illegible]の特徴

[illegible]	[illegible]

[illegible]



➡コヴナント軍の重戦車。上部に巨大な追撃砲を搭載。

ロケットランチャーやグレネード、ゴーストやバンシーに装備されているプラズマキャノンなど、強力な武器を使わないとダメージは与えられない。追撃砲の直撃を食らうと即死なので、放物線の弾道を見きろう。

モーショントラッカーで接近を探知し、飛行軌道を予測しつつ、攻撃されるまえにロケットランチャーで迎撃。ガンプラントでの砲撃も有効だ。



←上空からプラズマキャノンを撃たれるまえに撃ち落とそう。

ズーム機能のついた武器がある場合は、遠距離から銃座の敵を狙撃するのがいちばん。ない場合はグレネードを投げて砲台を横転させよう。



←銃座からはみ出ている敵の体を狙えば倒すことができるぞ。

実戦編

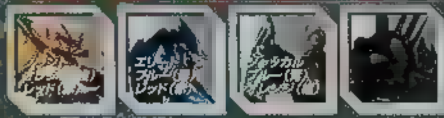
ここからは前回に引き続き、キャンペーンモードをLEVEL5まで攻略していこう。しかも今回は、敵やアイテムの出現場所も明記した詳細マップ付きの解説となる。広大な地形に迷ったときの道しるべのほか、きっと新たな発見もあるはずだ。

LEVEL 2

知られざる大地

コヴナントの襲撃を受け、やむを得ず戦艦オータムから脱出したマスターチーフ。脱出した先は、コヴナント軍の制圧エリアである環状惑星のHALOだった。コルタナの情報から、ほかの脱出艇で不時着した仲間もいることを知ったマスターチーフは、HALOの地表を捜索し、生存者を保護していくこととなる。

屋外での戦闘が主となるこのレベルでは、広い場所で敵に囲まれると全方位から攻撃を受けてしまう。敵と距離を保ち、木や岩などの地形に隠れながら戦っていこう。なお、最初の地下坑道以降はワートホグでの移動が基本となるぞ。



着陸地点から逃げろ！

不時着の衝撃でマスターチーフ以外の隊員はすべて命を落としてしまう。脱出艇の外に散らばっている武器や弾薬を集めて装備をととのえたら、コルタナの指示どおり橋を渡って対岸へと移動しよう。もたもたしているとコヴナントの降下部隊が現れ、戦闘に巻き込まれてしまうぞ。



⇐スタート時の所持弾数は最大数ではないため、アサルトライフルの弾やグレネードを……





❶アサルトライフル(5)アサルトライフルの弾(3)ハンドガンの弾(4)グレネード(9)　❷アサルトライフル(2)アサルトライフルの弾(2)　❸アサルトライフル(3)アサルトライフルの弾(5)ハンドガンの弾(2)グレネード(3)

中距離での戦闘を心がけよ！

見とおしのよい状況下での初戦闘。敵に近づきすぎると動きの早いエリートに回り込まれて視覚外から攻撃される場合もあるため、弾が当たるか当たらないかといった中距離からの射撃が有効となる。とくに照準をズームアップできるハンドガンを使えば、命中率も高く、効率よくダメージを奪えるはずだ。その際には、できるだけ頭を狙うこともお忘れなく。



➡エリートがやられると、周囲のグラントが怯えて退散することも。エリートから仕留めてしまうのも手だ。

海兵隊の保護と敵の全滅

最初の建造物が見える丘を登ると、オータムから脱出した海兵隊がコヴナントと交戦している場所へ出る。ここでは仲間と合流し、数度にわたって降下してくる敵の増援から味方を守りきることが目的。すべて撃破すると味方の救助艇が現れて海兵隊を収容し、探索用にワートホグを落としていってくれるぞ。北にある地下坑道はワートホグでしか越えられない通路があるため、乗ったまま侵入しよう。



⬆最初に登場するコヴナント兵たちを倒すと、海兵隊員と合流できる。



⬆降下途中の敵も攻撃可能。地上に降りるまえに倒してしまうこともできる。

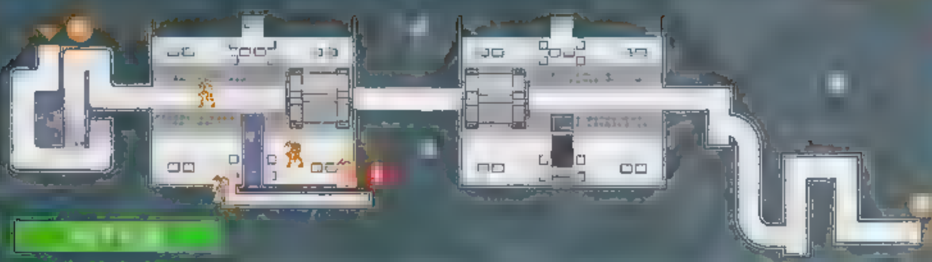
新たに3隻の脱出艇を探すのだ！



⬅救助艇の飛来とともに、また新たな脱出艇が3隻、HALOに不時着しようとしていた。山の向こうに消えた脱出艇を探す新たなミッションが始まる。



➡ワートホグに同乗してくれる海兵隊員には個々に体力値が設定されている。あまり無理せず、なるべく攻撃を受けないように運転する必要がある。







エネミー
武器・弾薬
ライフパック

[illegible]できる武器・弾薬

● スナイパーライフル(1)グレネード(2)アサルトライフル[illegible](2)ハンドガン[illegible] ● アサルトライフル(1)ハンドガン(1)グレネード(1)アサルトライフルの[illegible](6) ● アサルトライフル(1)ハンドガン(1)スナイパーライフル(1)ハンドガンの[illegible](1)アサルトライフルの[illegible](3)グレネード(2) ● アサルトライフル(1)アサルトライフルの[illegible](2) ● アサルトライフル(2)アサルトライフルの[illegible](3)ハンドガンの[illegible] ● スナイパー[illegible] ● アサルトライフル(1)アサルトライフルの[illegible](3)

[illegible]を架けるスイッチを探せ

地下坑道の中央には深い谷が広がっている。ここは、[illegible]道にある操作パネルを押してライトブリッジを発動させないと先に進めない。



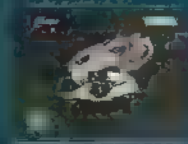
↑このスイッチを押すと谷に光の橋がかかる。[illegible]へと進め

3隻の脱出艇を探し出せ

地下坑道を抜けると、開けた山岳地帯にでる。3隻の脱出艇はこのフィールドのどこかに不時着しているので、ワートホグを駆って捜索していこう(3隻の不時着場所については⑥、⑦、⑧のトピックスを参照)。なお、脱出艇を救出する順番によってLEVELクリアー後のデモシーンが若干変化するぞ。



←地下坑道を抜けると、LEVEL2[illegible]



←坑道の出口を通過した付近に脱出艇を発見。しかし生存者の[illegible]

[illegible]の丘の上の味方を[illegible]

最初の脱出艇を救出するポイントでは、丘の上に逃げ込んだ海兵隊がコヴナントと交戦している。丘の上にワートホグを乗り付け、味方の兵士を守るように加勢していこう。また、丘の上にはスナイパーライフルも落ちている。遠距離から狙撃して、敵に近づくまえに敵戦力を減らしておくのも有効だろう。



↑丘の下にいるコヴナントが丘[illegible]くるまえ[illegible]



➡わかりにくいが倒れた海兵隊の[illegible]にスナイパーライフルが落ちている

[illegible]場の上にいる味方を救助

ふたつ目の脱出艇は大きな岩が点在する丘のエリアに不時着している。敵は平地から岩場の海兵隊を狙って攻撃してくるので、ワートホグに乗ったまま車両を当てて倒してしまおう。ワートホグは正面の防御力が高いので、敵弾を正面で受けながら近づき、目前でドリフトして車体の側面を当てていこう。



[illegible]



←地下[illegible]から[illegible]直後に狙いを定め[illegible]体当たりを食らわすのも有効。

地下にいる味方を救出

最後の生存者たちは断崖近くにあるコヴナントの基地の地下に隠れている。まずは、入り口周辺の地上にいるコヴナントを遠距離からスナイパーライフルで一掃。そのあと地下基地へ潜り、味方の海兵隊員たちを救出。地下に残ったコヴナントの残党を倒せば救助艇が飛来し、乗り込めばレベルクリアーとなる。



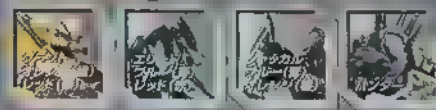
←スナイパーライフルなどで遠距離から地上の敵を減らしていこう



➡地下には生存者が閉じ込められている。敵を倒し、脱出艇を確保せよ

捕らわれた艦長

[illegible]



1 高台から砲手を狙撃

[illegible]ョン[illegible]、コルタナより「高台に上り[illegible]ンプラントの砲撃手を狙え」との指示が下る。[illegible]台から[illegible]できるガンプラントは2機。狙撃ミスは[illegible]を招くおそれがあるため、スナイパーライフルのズーム機能を駆使して慎重に狙いを定め、一撃で確実に仕留めるようにしよう。自分や味方が攻撃を[illegible]



↑ガンプラントの銃座に乗っているグラントの狙撃有効範囲は小さい。頭の頂点を狙う感じで狙いを定めよう。

2 重力リフトでの攻防

重力リフト付近は、コヴナント[illegible]の部隊が何度も[illegible]する激戦区。敵の増援部隊は降下艇だけでなく、重力リフトを使って巡洋艦内からも現れる。また、このエリアの難度を上げている原因のひとつ[illegible]チェックポイント間隔の長さが挙げられる。[illegible]れると、かなり戻された地点からの再スタートとなるので、中距離からの慎重な戦闘を心がけ、ダメージを最小限に抑えながら進んでいこう。



←重力リフトの周辺には[illegible]している。距離をとって[illegible]



[illegible]



取得できる武器・弾薬

[illegible]ライフルの弾(3) スナイパーライフルの弾(2) グレネード(5) アサルトライフル(2) アサルトライフ[illegible]

3 フロアの敵を全滅させろ

重力リフトを上がった先には、ステルス状態の[illegible]（[illegible]）が登場する。[illegible]は周囲の背景に同化しているものの武器の剣が見えているので存在の確認は可能なはずだ。剣での攻撃は非常にダメージが大きいため、接近を許さないように攻撃しつつ、優先的に倒すようにしよう。このフロアに登場するコヴナントを倒すと壁の扉が開き、内部通路へと進めるようになる。



←ステルス状態の[illegible]に[illegible]。声で存在[illegible]攻撃[illegible]



←エリートの出現場所にやすやすと近寄らず、スナイパーライフルで[illegible]を[illegible]しておく作戦も、[illegible]







吹き抜け構造のエリア

最下層にシャトルベイがあるエリアは吹き抜け構造になっているため、上下からも敵が攻撃を仕掛けてくる。こちらも階層差を活かして攻撃したり、場所によっては上から下層に飛び降りてショートカットしたりできる。



⬆高さがあってもファントムの上に着地すればダメージを軽減できる。

敵軍を蹴散らし上へ上へ

シャトルベイでは多数の敵に加えて上階からも攻撃が飛んでくるため、かなり厳しい戦闘を強いられる。ライフパックとレッドオーブを取るタイミングが勝利のカギになるぞ。



⬅……2体のハンター……が登場。分散させて1体ずつ始末していこう。



➡2階にはシャトルベイの操作盤がある。作動させると、味方の援軍が登場。

司令室のエリートを狙撃

司令室では、最強のエリートともいえる金色のエリートが待ちかまえている。存在に気づかれると突進しながら攻撃してくるため、無闇に近づくのは危険。司令室に入るまえに、扉の隙間からスナイパーライフルで狙撃し、倒してしまおう。



⬅頭部はほかの部位に比べて与えるダメージが大きい。積極的に狙っていくべし。



艦長を救出せよ

キース艦長は独房のいちばん奥に幽閉されている。この部屋も手強いエリート（金）が守衛しているので、スナイパーライフルで狙撃するなど、気づかれないうちに先手をとって攻撃していこう。



⬅部屋の中に入るまえに扉の隙から金色のエリートを撃ち抜くのだ。



➡独房の中から艦長を救出。あとは脱出するだけだ。

心備できる武器・弾薬

[illegible]

脱出と護衛

艦長と再会したあとは、いま来た道を逆戻り。艦長を敵から守りつつ、敵巡洋艦内からの脱出を目指すこととなる。無事にシャトルベイのエリアまでたどり着けばレベルクリアーだ。



……ステルスのエリートが部……侵入してくる。



⬆途中で艦長が死んでしまうと即ゲームオーバー。注意！

カートグラファー

マスターチーフたちはHALOの秘密をつかむ……ルートを探していた。そしてついに、その位置を……舞台は、海上にぽつりと浮かぶ小さな孤島。マスターチーフたちは島に上陸後、同じくコントロールルームを探すコヴナントを制圧しながらマップルームへの侵入を試みることになるのだ。……といった強力な敵がつぎつぎに登場するため、それぞれの対処法をマスターしていないと攻略は困難。エリアの往来が多いのも特徴なのでつぎの目的地をこまめに確認しながら進もう。

ブルームへの入り口を探せ
アのセキュリティを解除せよ
に戻り、救助を待て



目前の敵を殲滅

最初のミッションは、ビーチの安全の確保。いっしょに上陸した海兵隊とともに、待ち受けるコヴナント兵と戦うことになる。間違えて味方を撃たないように注意しながら、海沿いに前進していこう。



……連射撃で逆に仲間を傷つけてしまわないように注意!



➡敵軍を殲滅すると、救助艇がワートホグを運んでくる。仲間と乗り込んで移動しよう。



マップルームへと続く基地へ

ワートホグ入手後、ビーチに沿ってしばらく移動するとマップルームへと続く基地にたどり着く。最初は、地下にある扉の前まで来た途端、敵に扉をロックされてしまう。外に出て別の入り口を探そう。



⬆基地の入り口では、思い切ってワートホグで突っ込んでしまってもいい。



⬆地下でマップルームへと続く扉を発見するが、ロックされてしまう。



取得できる武器・弾薬

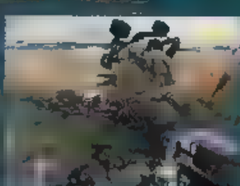
❶アサルトライフル(3)ハンドガン(1)アサルトライフルの弾(4)ハンドガンの弾(3)グレネード(5) ❷アサルトライフル(1)ハンドガン(2)アサルトライフルの弾(6)ハンドガンの弾(6) ❸アサルトライフル(1)ロケットランチャー(1)アサルトライフルの弾(3)ハンドガンの弾(2)ロケットランチャーの弾(3)

……アイテム配置が変化

コルタナの助言により、別の入り口からマップルームへの潜入を試みることになったマスターチーフ。このあと基地内部から地上に戻ると、外では味方の海兵隊が全滅し、敵の出現位置が若干変化している。再びワートホグに乗り込み、海岸線に沿って移動していこう。別のワートホグが横転し、武器が散乱しているポイントの近くから斜面を上って行き、島の中心部へと進めるぞ。



……の配置の変化……の中央部へ続くスロ……にはジャッカルが……なる。



➡地下へ……

……部にある地下基地へ

坂を上って島の中央部へと進むと、基地らしき建物はあるものの肝心の入り口がない。さらに山の奥へと進み、地下へ続く入り口から内部へと入ろう。深部にある扉のスイッチを操作して、どこかにエリート(金)が現れたデモシーンが始まれば目的は完了。さっきロックされたマップルームの入り口まで戻るとしよう。



⬅山頂付近、行きのルートではハンターが、帰りのルートではコヴナントの増援部隊が待ち受ける。



➡スイッチを押すとどこかの扉が開き、……が出現。



最初に潜入した基地へ戻れ

スイッチを操作したあとビーチに戻り、最初にロックされてしまった地下の扉に行ってみると、扉が通れるようになっている。ここから、マップルームがある基地へ進んで行くわけだ。ただし扉の先には、先ほどのデモで登場したエリート（金）が潜んでいる。十分に警戒しながら進もう。



←扉を通った先の通路の曲がり角に、エリート（金）が待ち伏せしている。姿を見せないのが不敵。



↑この深い縦穴がマップルームへとつながる道のようだ。いよいよ深部へ突入!

最深部のマップルームを目指せ

地下基地は、地下4階から成るフロア構成になっている。目指すマップルームは、その最深層にあるのだが、途中にはハンターなどの強力な敵が多数登場。マップを参考に、注意深く降りていこう。マップルームでデータを手に入れたら、来たルートを戻ろう。



↑マップルームのデータからはコントロールセンターの場所だけでなく、その用途が神殿か聖堂のような場所だということも判明する。

帰りはジャッカルに注意!

全体的にせまい通路が多い地下基地だが、マップルームから地上へ戻る帰り道は、要所でジャッカルが道をふさいでいる。プラズマ系の武器でシールドを壊すなり、グレネードや近接攻撃を駆使するなりして切り抜けていこう。実弾系の攻撃で対抗するのは厳しいぞ。



↑ジャッ…っているときは、…の後方へ落とす…げつけよう。



↑来るときは敵がいなかったB3も、帰りは敵の増援部隊が現れて激戦区となる。

出口付近には最後の強敵が!

地下から地上へ出る入り口まで戻ってくると、またも強敵のエリート（金）が待ちかまえている。さらに1Fへの坂を上ると、前後から3体ものステルス状態のエリート（青）が強襲！ プラズマグレネードを付着させて爆死させるなど、1体ずつ早めに仕留めていこう。基地の外に待機している救助艇に乗り込めばレベルクリアーとなるぞ。



←ライフに余裕があるときは、エリートを無視して救助艇まで駆け込むのも手。



→最後の攻防。待ちかまえているエリートにはプラズマグレネードを！



収得できる武器・弾薬

[illegible]

LEVEL 5

コントロールセンター

マップルームのデータからコントロールセンターの位置を割り出したマスターチーフは、救助艇を使って地下から敵基地に進入、単身で最深部へと乗り込んでいく。惑星HALO[illegible]にも前半のクライマックスとなる見せ場だ。

このレベルの大きな特徴として挙げられるのは、すべての車両・敵兵器が登場する唯一の場所であること。また、マップの広さも全レベル中最大を誇り、バンシーを奪っての空中ショートカットが可能など、攻略要素も十分といえる。地上エリアでは、ファントムや敵バンシーなどコヴナントの兵器との戦闘も多数発生する。対兵器の戦いかたをここでつかんでしまおう。



1 パネルに従って進め！

とにかく広いLEVEL 5。基地内の通路では床の三角プレートを参考にして、順路を見失わないよう進んでいこう。三角が指し示す方向に向かって移動していれば、正しいルートを進んでいるということになる。



←迷路のような構造の基地内。[illegible]プレートを見て[illegible]に注意しよう

2 二重構造の橋

最初の難関となる二重構造の橋。上層と下層の両方に敵が待ちかまえているので、距離を取りながらそれぞれの敵を撃退し、慎重に進もう。途中で倒れると大きく戻されてしまうぞ。



←下層の敵も倒しておかないと、挟み撃ちされてしまうことも……



⇒剣を持つエリート(金)は接近されるまえにとどめを刺せ！

3 マシンを乗り継いで前進

地上に出るとワートホグやゴースト、さらにはスコーピオン戦車にも搭乗できる。スコーピオンの主砲は連射こそできないものの、ロケットランチャー[illegible]、しかも[illegible]することなく無限に使用できる。遠目から敵を蹴散らしていこう。



↑頑丈そうなスコーピオン[illegible]近距離から攻撃されると意外に[illegible]ージを受けてしまう。注意！

4 車両でトンネルに

最初に訪れる地上エリアの最深部にあるトンネルは、スコーピオンなどの車両に乗ったまま進入できる。搭載兵器の威力をうまく利用しながら戦っていこう。



↑地下トンネル[illegible]通路脇にある操作パネル[illegible]押す必要がある。扉が開いたら[illegible]

[illegible]

[illegible]ライフルの弾(2) ●アサルトライフルの弾(2) ハンドガンの弾(4)ロケットランチャーの弾(2)

[illegible]ー(1)アサルトライフルの弾(4)ハンドガンの弾(2)グレネード(8) ●アサルトライフル(2)ハンド[illegible]

[illegible]ン(1)アサルトライフルの弾(3)ハンドガンの弾(3)スナイパーライフルの弾(3)ロケットランチャーの弾[illegible]

[illegible]弾(2)グレネード(2)









- エネミー
- 武器・弾薬
- ライフパック
- レッドオーブ
- ブルーオーブ
- ワートホグ
- スコーピオン
- ガンプラント
- ゴースト
- バンシー
- ファントム





取得できる武器・弾薬

[illegible] ガン(1)ロケットランチャー(1)アサルトライフルの弾(1)ハンドガンの弾(3)スナイパーライフルの弾(2)ロケットランチャーの弾(1)

[illegible]のルート[illegible]右か左か?

[illegible]トンネルを抜けると[illegible]のわかれ道が登場。[illegible]のルートには弾薬やライフパックなどのアイテムが落ちているので[illegible]るタイミングを考えて。



並行した橋での攻防

車両を捨てて再び基地内を通過すると、2本の橋が並行にかかっているエリアに到達する。ここでは回り込むように両方の橋を渡ることになるのだが、一方を通過中、もう一方の橋からも敵の攻撃が飛んでくる。左の橋を渡るときは橋の左脇を通るなど、対向の橋にいる敵との距離も気にしながら移動するべし。



[illegible]かなり有効だぞ



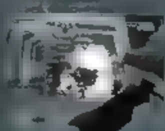
装備を補給してから山頂へ



橋を渡りきると、いよいよレベル5最後のエリアへ。まずは坂の麓に落ちている武器を拾い、弾薬を節約しながら頂上を目指そう。ちなみにここでバンシーを強奪すると、坂の上空を飛んで一気に頂上までショートカットも可能だ。

コントロールセンター[illegible]

頂上に着いたらシャッターを開けて進み、中にいるコヴナントを撃退。長かった潜行作戦もようやくゴールだ。扉が開いた瞬間にグレネードやロケットランチャーを撃ち込めばラクに倒せるはず。





取得できる武器・弾薬

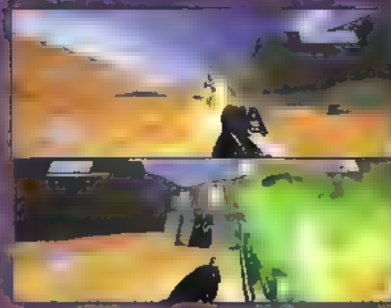
[illegible]

対戦編

「HALO」の本領は人間どうしの対戦にあり。ここからは対戦プレイの上達を目標に、マップとテクニックの両面から勝利の法則に迫ってみよう。ただし、これはあくまでも一例。実戦経験の積み重ねこそが最重要ということをお忘れなく！

マップについて

マルチプレイヤーモードの対戦ゲームには、さまざまな構造を持つ全13種類のマップが用意されている。これらはすべて、ひとり用のキャンペーンモードには登場しない、対戦ゲームのためだけに作られた舞台。当然、戦う地形を把握することは勝利へ近づく大きな要因のひとつとなる。各マップの特性を頭に入れ、対戦を有利に進めよう。





[illegible]

対戦プレイに臨むうえでもっとも重要な知識。それはマップの構造を頭に入れておくことである。強い武器やライフパックを自在に入手できれば、多少のテクニックの差をも埋めるアドバンテージとなる。ワープゾーンや梯子のルートの把握はムダな移動を減らし、おのずと自分の隙を少なくしてくれるはずだ。

[illegible]

戦闘にばかり集中しがちだが、移動系の操作もじつは超重要。高い場所から足を踏み外してダメージを負ったり、目的の足場に乗り損ねて下層に落ちたりといったミスは極力避けたいものだ。移動を極めると、King of the hillなどのルールで故意に自滅し、復活ポイントから目標物に近づく、なんて荒技も……。

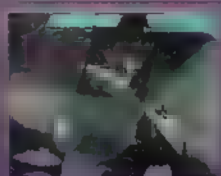
[illegible]

マップ選択時に推奨人数が表示されるとおり、広大なマップを少人数でプレイしても持て余してしまう。同様に、各マップには"白熱度"とも呼べる、各対戦ルールとの相性が存在するといえる。以下に、4人対戦を基準としたときの"ルールとの相性"を3段階で示しておく。マップ選択時の参考にしてほしい。

[illegible]

上層の洞窟でアイテムを確保

カギを握るのは上層の洞窟エリア。ここにはショットガンやレッドオーブ、ライフパックといったアイテムが多数あり、King of the hillではターゲットエリアが置かれる。洞窟につながる入り口とワープゾーンの場所を把握しておき、装備の調達などに役立てよう。

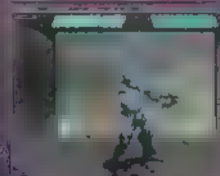


➡[illegible]の中央に置かれているレッドオーブは下から[illegible]として入手することもできる。

[illegible]

階層間の攻防を制すべし

中央のフロアが吹き抜けになっているため、3階から1階まで見渡すことが可能。そのためズーム機能付きの武器を使って、通路をウロウロしている敵を撃ち抜く戦法も効果的だ。ハシゴの位置を覚えておいて、上階へ速やかに移動できるようにしておこう。



➡最上層の3F[illegible]が落ちている。階下の敵を狙い撃て！

[illegible]

[illegible]

高低差のある通路が縦横に伸びる空中遊園のようなマップ。通路の上から狙撃するもよし、並び立つ石柱に紛れながら接近戦に持ち込むもよし。建物内の通路にはショットガンと狙撃用の窓まで用意されている。作戦に合わせて、戦う場所や拾う武器を選んでいこう。



➡通路から通路へ飛び移ることで回り道をカットできる。ジャンプ技術が試されるぞ。

Chill Out

[illegible]

[illegible]「危ないときはワープへ飛び込め！」というわけだ（マップ名の「Chill Out」とは「落ち着け」の意）。当然、それを逆手に取ってワープアウトするポイントで待ち伏せする作戦も生まれる。



➡[illegible]上層の踊り場からジャンプして入手。

[illegible]

Race向きのシンプル構造

上層と下層がワープゾーンで結ばれた二層構造の円形フロア。交差する通路以外は吹き抜けになっているため、階層をまたいでの攻撃も可能だ。また、フロア構造がすぐに理解できるため、Raceに向いているのも特徴。4人で遊べば白熱のレースが楽しめるだろう。



➡下層の中心にあるアイテムはある意味エサ[illegible]

Blood Gulch

ワートホグで渓谷横断

[illegible]るチーム対戦向きのマップ。車両が使用可能なため、基地間の移動はワートホグを制した者が有利。荒野には身を隠す場所がないため、徒歩での横断はかなり危険といえる。周囲を覆う崖の中腹には、武器のある洞窟も存在する。





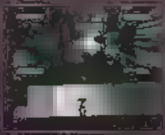
➡ワートホグで押し相撲。車両が絡むことで各ルールにも新鮮な楽しさが生まれる。

Boarding Action

マップサイズ 大 乗り物使用 ×
推奨人数 4~16 タイプ [illegible]

上下階の移動をスムーズに

同じ構造のふたつの船（ブルー＆レッド）が、左右逆の状態で向かい合っているマップ。慣れないうちは目当ての階へ移動するのもひと苦労だが、はしごとワープゾーン、そしてズーム機能付きの武器の位置さえ把握しておけば、かなり有利に戦いを進めることができる。それぞれの最上階にはスナイパーライフルがあるぞ。



Wizard

マップサイズ 小 乗り物使用 ×

動きながらのアクティブ戦闘

上下左右ともに非常に小規模なマップ。四方にアイテムが配置され、中心部の高台からはフロアのすべてを見渡すことができる構造になっている。つねに動き回り、標的となることを避けよう。また、その空間の狭さゆえ、敵との接触が頻繁に発生することになる。武器・近接戦闘のテクニックの両方が問われるぞ。



Longest

マップサイズ 小 乗り物使用 ×
推奨人数 2~8 タイプ [illegible]

敵の死角を取れるかが勝負

細長い直線通路が並立する、薄暗いフロア。通路の真ん中で攻撃されると身のかわしようがないため、いかに敵の背後や頭上を取り、攻撃できるかが勝負の分かれ目となる。フロアを照らすライトの色は、位置によってブルーとレッドの2色ある。画面分割対戦のときは、この色で敵の居場所を推理するのも手だ。



Chiron TL34

マップサイズ 中 乗り物使用 ×
推奨人数 [illegible] タイプ 屋内

複雑なワープゾーンを味方に

いくつもの小部屋がワープゾーンで結ばれているマップ。一見複雑そうに感じるが、すべての部屋は円を描くようにつながっている。ワープゾーンをドアと考えて移動すれば、全体の構造もおのずと頭に浮かぶだろう。出会い頭などの近距離戦闘が中心になるので、できるなら2階のショットガンを手に入れたいところだ。



Battle Creek

マップサイズ 小 乗り物使用 ×
推奨人数 2~8 タイプ 屋内

基地の侵入時にも駆け引き

川を挟んでふたつの基地が設置されている、小規模な屋外マップ。はしごがかかっている崖の上にはスナイパーライフル、岩のアーチを上ったところにはロケットランチャーが落ちているが、どちらも移動中は格好の標的になってしまうので注意が必要。基地内部に敵がいるときは、グレネードであぶり出すのも効果的だ。



Sidewinder

マップサイズ 大 乗り物使用 ○
推奨人数 4~16 タイプ [illegible]

フィールドの移動にも工夫を

広大な雪原を舞台としたチーム戦向きの屋外マップ。フィールド中央の山を挟んでふたつの基地が設置されているため、基地間の移動には車両が必須のように思いがちだが、じつは移動手段は複数ある。両基地の2階にあるワープゾーンを通って敵の死角を突いてもいいし、山越えをして頭上から奇襲をかけてもいいだろう。



Damnation

マップサイズ [illegible]

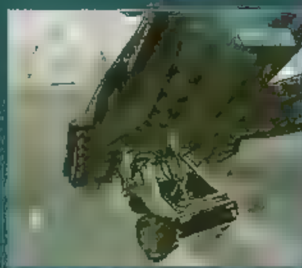
落下ミスには要注意

幾重にも階層が重なった高低差の激しいマップ。最上階から足を踏み外すと、よくて大ダメージ、床のないところに落ちるとそのままミスになってしまう。それでいて歩幅ギリギリの通路に武器やワープゾーンがあったりするので、移動には細心の注意を払う必要がある。最上階のスナイパーライフルを有効に使いたい。



好みのルールを作ってプレイしよう！

対戦ゲームでは、あらかじめ用意されているルールやプレイヤーの設定を自由にカスタマイズして保存しておくことが可能。Slayerの達成数を変更して短時間で決着がつくようにしたり、ワートホグ以外の車両を使って兵器戦を行ったりと、その活用のしかたはさまざまだ。実際に遊びながらいろいろ試して、[illegible]のルールを開発していくのも楽しいぞ。



[illegible]車両どうしの対決も可能になる。

おもな設定可能項目

ゲームオプション

Slayer	➡ターゲット数	5/10/15/20/25
	➡デスボーナス	はい/いいえ
Oddball	➡ボールの数	1~16
	➡ボールのタイプ	スカルボール/標的/ジャガーノート
King of the hill	➡エリアの移動	あり/なし
	[illegible]	1分/2分/5分/10分/15分
Race	➡レースのタイプ	ノーマル/順番無視/ラリー
	➡周回数	1/3/5, 10, 15, 25
CTF	➡シングルフラッグ	オフ/1分/2分/3分/5分/10分
CTF	➡[illegible]	[illegible]いいえ

プレイヤーオプション

ライフの数	➡制限なし/1 3 5
ヘルスの初期設定	➡50%/100% 150% 200% 300% 400%

アイテムオプション

使用可能な乗り物	➡なし ワートホグ ゴースト/スコーピオン すべて
使用可能なウェポン	➡ノーマル ハンドガン ライフル, プラズマウェポン/スナイパー 8×スコープなし ロケットランチャー ショットガン 短距離ウェポン 人間のウェポン

インジケータ・オプション

目標インジケータ	➡なし/モーショントラッカー ナビポイント

カリスマプレイヤー・ジョナに聞け!
対戦プレイ必勝講座

マップの構造は覚えた。武器やアイテムの位置も把握した。なのに、なぜか勝てない――!　もし、そんな悩みを抱えているとしたら、それは"対戦プレイ"の戦いかたをしていないから。すなわち人間(が操作するキャラクター)に勝つためのテクニック、戦略の差が、大きな決定力の差となって勝敗を分けているのだ。ここでは、"名人"と呼ばれる歴戦の戦士のプレイから"勝つための戦いかた"に迫っていく。刮目して読め!



⬅取材は実際に対戦しながら進行。が、期待以上の見事な負けっぷりを披露する担当斑。おいおいATARIのTシャツが泣いてるぜ!



➡黒いスーツに身をまとい、華麗な動きでつぎつぎに相手を葬り去っていくジョナ。その正確かつ大胆なプレイは神々しさすら感じさせる。



指南役 永井ジョナ勝

[illegible] 制作統括部 プロダクトプランナー

日本版『HALO』の公式HPでもおなじみ、カリスマの名をほしいままにしている戦士。対戦プレイの腕は猛者ぞろいの社内でも一、二を[illegible]るという。

STEP 1 初歩編 基本動作を見直せ!

――マイクロソフトの門を叩き、ドルビーデジタル5.1chの完備された『HALO』ルームとも呼ぶべき部屋で待機していたところ、しばらくして大柄な男がやってきた。どうやら彼が噂のカリスマプレイヤー、永井・ジョナ・勝氏のようだ。さわやかな物腰ながら、大物だけが漂わせる特有のオーラのようなものも感じさせる。相手として、不足はない。(ここからは、ほぼノンフィクションで再現してお届けします)

担当斑(以下、担)　今日は初心者代表として、胸を借りるつもりできました。

ジョナ(以下、J)　オーケー、じゃあ早速やってみましょうか。ルールはとりあえずSlayerでいいかな?

――初対戦スタート。まずは軽く手合わせ……のつもりが瞬殺。どこからか見えない場所から一方的に攻撃され、ジョナの姿をまともに見ることさえできなかった。

担　ど、どうして僕のいる場所がわかったんですか?

J　僕の場合、各ステージの構造を完全に理解しているので、敵がどのへんに移動していくのかが読めるんだよ。それと、モーショントラッカーをきちんと見ていれば、相手のだいたいの居場所を推理することもできるんだ。画面分割で対戦しているときは自分以外の画面も見て、相手の位置を特定するという方法もあるね。

担　な、なるほど。やはりマップを覚えるというのは基本ですよね。

J　武器や各種アイテムの位置も正確に覚えておいたほうがいいね。マップの大小や構造によって、適した武器と適さない武器があるから。さらに各マップのスタートポイントのパターンも覚えておけば言うことなし。対戦プレイでは、マップの構造を把握することが最重要事項だね。

――復活後、建物内でジョナを待ちかまえることに。内部が暗くて見づらかったのでフラッシュライトを点灯したところ、一瞬にしてプラズマグレネードを身体につけられ玉砕。

J　対戦プレイでは無闇にフラッシュライトを使わないほうがいいかも。相手に自分の居場所を教えているようなものだからね。

――そうこうしている内にゲームは終了。けっきょくジョナを倒せたのは1、2本で、もちろん完敗。彼は、つ、強い!　こうなったらもう、とことん鍛えてもらい、その成果を記事に反映させるまで!

担　し、師匠!

J　対戦プレイでの戦いかたがあまりわかっていないみたいだね(笑)。とにかく、もう少し戦ってみましょうか。

担　お、押忍!



⬅ライトを点けていると、遠くにいる相手にも自分の位置がバレバレ。要注意!

STEP 2 飛翔編 武器の扱いかたを学べ!

――さまざまなジョナの戦いかたを研究するため、マップをこまめに変更しながら対戦することに決定。ルールは引き続きSlayerを選択。

担　手加減はいりませんよ、師匠!

――と、気持ちは前向きに猛突進していくと、早速ショットガンで気持ちよく頭を撃ち抜かれ、瞬殺。

J　こらこら、相手に対して突撃していくのであれば、近距離用の武器を持っていかないと。プラズマガンで突っ込んでいっても、たいていは撃ち負けてしまうよ。

担　あ、しまった……。

J　武器には、連射力や射程距離といった武器どうしの相性があるんだ。分割画面や出会った敵の武器を覚えておいて、それに対抗できる武器を持つのも手だね。たとえば近距離射撃だったらショットガンが最強。まともに当たれば一発で倒せる。サブとして持つならアサルトライフルやプラズマライフルがいいかもね。これらの武器は近接戦闘にも強いから。逆に広いマップなら、プラズマガンとロケットランチャー、それにスナイパーライフルを組み合わせたりすれば遠距離での戦闘に有利に立てる。

担　なるほど。それらの武器はどんな使いかたをしてますか?

J　プラズマガンは、中距離からため撃ちして相手のシールドを奪うのに最適な武器。スナイパーライフルは、やっぱり遠距離からズーム機能を使って狙撃だね。スナイパーライフルの着弾時間は武器の中でもいちばん速いことも覚えておくといい。相手の頭をうまく狙えば一発でとどめだ。あと、ロケットランチャーは直撃しなくても、だいたいの場所に撃てば爆風で倒せる。あえて敵の近くの床や壁を狙って撃つのも有効だね。ただ、あまりにも遠すぎると、相手に避けられる可能性も高いかも。

担　ふむふむ。よーし、そろそろ勝てそうな気がしてきました!

――と、調子にのってグレネードを乱投していたら、壁にはね返ってコロコロと自分のもとに……。自爆。

J　あらら。たしかにグレネードを投げまくってくる相手って戦いにくいんだけど、そうやって自爆する可能性も高いんだよね。じつは、僕もよく自爆するんだけど(笑)。

担　グレネードって、暗いマップだと見にくいですもんね。

J　そう!　でも、それを利用するんだよ。グレネードはプラズマグレネードと違って相手に見えにくいから、暗くて視界の悪い場所では非常に役立つ。あと、逃げるときや敵を追い払うときに投げるのも効果的だね。相手が近づいてきたところにグレネードを投げ、逃げる場所を予想して撃つといった戦法もあるね。

担　いや～、じつは僕もそれが言いたかったんです!　ははは……。

J　ホントかなぁ。

STEP 3 修羅編 創造的なプレイを目指して

J　じゃあ、今度は車両が使えるマップを選んでみよう。基本はやっぱりワートホグになるかな。

編　押忍！　お願いします！

J　ワートホグに乗っている場合は相手を轢いて倒すのが基本。逆に、対ワートホグの場合なら、ロケットランチャーで車両ごと壊すのもいいけど、遠距離からスナイパーライフルで運転席に乗っている敵を狙撃する方法などが有効だね。

編　でも、動いている状態だと狙うのが難しくないですか？

J　ちょっと高度なんだけど、ワートホグがターンしているときは若干動きが遅くなるので、そのスキをうまく狙って撃つんだ。スナイパーライフルの技術はある程度鍛えれば上達するので、友だちといっしょに練習してみるのもいいかも。

編　ワートホグが向かってきた場合は、どう対処すればいいんでしょう？

J　そういうときはショットガンで運転席を狙うか、プラズマグレネードを車体にくっつけるといいいんじゃないかな。当然、これも練習が必要だけど、動揺せずに対処すれば決して不利ではないはずだよ。

編　そう言われると……。僕の場合ワートホグが近づいてきたらひたすら逃げることしか考えてなかったから、いまの対処法を聞いただけでも強くなった気がするなぁ。

J　いや、練習が必要……。

編　師匠！　もう一度手合わせをお願いできますか？　今度はそうそう負けないのでは、と。手加減なんてしたら怒りますからね！

J　強気なのか弱気なのかわからない性格だな……。じゃあターゲット数を5人に減らしたSlayerでいくつかのマップをやってみよう。

――対戦開始。先ほどジョナに教えてもらったように、まずはマップに合った武器を取りに行く。

編　あった。さてXボタンで武器を入手と。あれ？

――画面を見ると、爆風で弧を描いて飛んでいる自分の姿が。

J　たぶんこの場所に来ると思って先回りしていたんだ。武器の配置を覚えている相手のようだったら、その人が目指す武器の場所を推理して、近くに待ち伏せて叩くという方法が効果的だね。階層のあるステージでは、立ち止まって武器を拾っている敵の真上にプラズマグレネードを落とすんだ。

編　な、なんて卑怯……いや、賢い！　じゃあ、移動しながら武器を取り替えたほうがいいってことですね。

J　そうだね。武器を回収・交換できる範囲は意外と大きいから、移動しながらでも十分拾えるよ。

――などと言っているあいだに5本取られて決着。つぎの対戦では開始後にジョナの姿を見つけたので発砲するが、左右に身体を揺らして攻撃を逸らすため、思うように当たらない。いつの間にか背後をとられ、瞬殺。

J　照準は相手の身体の真ん中に合わせて、相手が移動しても動きを読んで合わせていくこと。まぁ、これはとにかく練習して、慣れるしかないけどね。あと、敵に背中を見せてはダメ。逃げるときは敵の正面を向いて、攻撃しながら後退しないと。

編　う～ん。でも暗いステージとかだと、どこに動くのか、分かりづらくて……。あ、もしかして師匠が黒いスーツを選択しているのは、敵に気づかれないようにするためですか？

J　いや、単純に黒が好きだからだけど……。でも、たしかに暗い色のスーツだと、暗いステージで敵に気づかれにくいかもね。そういう意味では保護色の効果もあるかも。でも、目立たないようにすることって意外と重要なんだよね。僕の場合、大人数でプレイする場合はできるだけ目立たないようにしている。ほかの敵どうしが近距離で戦っているところを見つけてグレネードやロケットランチャーで攻撃すれば、ふたり同時に倒すことができるからね。

編　先ほど敵の居場所を見つける方法を教えてもらいましたけど、ほかにもありますか？

J　「HALO」はサウンド面が非常に優れていることもあって、弾の音や爆発音の大きさで相手の居場所を計るということもできる。5.1chの環境がなくても、ふつうのステレオテレビでも十分わかるよ。

編　師匠！　ほかのルールでもプレイしましょう。

J　じゃあOddballで対戦しよう。これは、髑髏型のボールを2分間キープすると勝利になるルール。

――ボールの現れる場所が最初からわかっているのか、ジョナがあっさりとボールをキープ。しかしボールを持っているときは武器が使えず、動きも鈍くなる。これは、ジョナを殴り倒す千載一遇のチャンスとばかりに後方から走り寄ると……

編　師匠、覚悟！

――その瞬間、ジョナがボールを離し、一瞬にして返り討ちに。

編　な、なんですか、いまのは!?

J　ボールを奪われそうになったら一度敵に投げ渡して、そのスキに反撃すればいいんだ。相手の武器攻撃を封じる効果もあるしね。近距離戦だったら、ボールを持ったまま近接攻撃で殴りかかるのも有効。

――けっきょく5秒しかボールを持たせてもらえないまま完敗。

J　ルールに合わせたテクニックは大切。でも、すべての基本はやっぱりSlayer。これを極めればOddballやKing of the hillなどもある程度は強くなれると思うよ。

――対戦を終えて

編　キャンペーンモードではレジェンドもクリアーしていたので、かなり対戦でも通用するかなあと思っていたけど、甘くなかったです。

J　キャンペーンモードは照準を合わせる練習や武器の特性を知るにはいいよね。でも敵はコンピューターだから、攻撃方法がある程度パターン化してきてしまうんだ。対戦プレイは人間が相手だから、そのパターンを崩すところから始めないと。あと、対戦では雰囲気に飲まれて弱くなる人もいる。対戦プレイでは強気な気持ちを持たないとダメ！

編　勉強になります。では最後に、対戦を極めるための三箇条など！

J　一、マップの構造と武器の場所を把握する。

二、作戦に合わせて、持つ武器の組み合わせを考える。

三、後に退かない気持ちと、やる気（殺る気）。

編　や、殺る気……お、押忍！　今日は本当にありがとうございました！（了）



←対戦中も終始笑顔のジョナ。さすがはカリスマプレイヤー、平成の新名人。『「HALO」は1日1時間！』ジョナとの約束だ！

編集部オススメ！　武器コンボ

同時に持てる銃は2種類まで。ジョナも力説するように、対戦プレイではマップや相手に合わせて武器を選び、うまく組み合わせて戦うことが非常に重要となる。以下は編集部がオススメする組み合わせの一例だ。



←近距離はショットガン、遠距離はスナイパーライフルが最強？

ショットガン×アサルトライフル	近距離戦最強コンボのひとつ。アサルトライフルは体力を削るほか、近接戦闘でも大活躍。
ハンドガン×ショットガン	白兵戦で抜群の威力を発揮する2丁。ハンドガンの使い勝手のよさは、あらゆる場面で絶大。
アサルトライフル×プラズマライフル	近接戦闘（殴り）に特化。プラズマライフルは真上から振り下ろすので頭に当たれば一撃。
ロケットランチャー×スナイパーライフル	広大な屋外フィールド用の組み合わせ。車両への攻撃や遠距離からの援護射撃にも最適。
スナイパーライフル×ショットガン	スナイパーライフルで遠隔狙撃が基本。敵の接近を許してもショットガンで返り討ちに。

前半部分5ステージの走行ポイントをレクチャー！

マッドダッシュレーシング

タイトル	マッドダッシュレーシング		
発売元	アイドス・インタラクティブ	ジャンル	レース
発売日	発売中(5月30日)	価格	6,800円(税別)
開発	クリスタルダイナミクス		
	ゲームデータ5ブロック以上		
その他	4人同時		

ゲーム前半にあたる5ステージを攻略。速く走るための基礎知識からコース上の攻略ポイントまで、1位でゴールするためのポイントをかいつまんで解説していこう。

これを知らなきゃ1位になれない!? 速く走るための基礎知識

まずは1位でゴールするために知っておきたい基礎知識を解説していこう。ポイントになるのは①ルートマーカーに注意、②アイテムの選び、③ターボブースト（スピードアップ）の発動方法、④こまめにスタントを実行する、という4点だ。

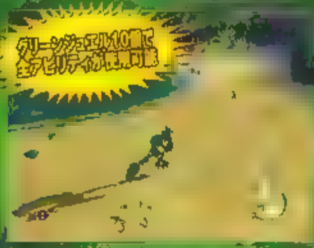


ルートマーカーは近道への目印

コース上には、スペシャルアビリティ（以下SA）を使うことで通行可能な"近道"がある。この近道の手前にはルートマーカーがあり、その先の道がどのSAに対応しているかを知らせてくれる。これを利用して近道を進むのだ。また、コース上に落ちているグリーンジュエルを10個集めると、すべてのSAが使えるようになる。これでレース展開がグッと有利になるぞ。

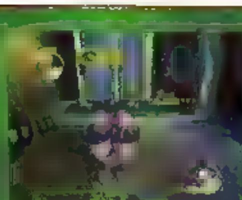


ダッシャー	いつでも加速可能。ほかのキャラが走り抜けられない急斜面も上れる。
グライダー	空中を滑空する能力。ドラップやガケも飛び越えて移動できる。
スマッシャー	ドアや壁を壊しながら走れる。SA使用中は攻撃に対して無敵に。



つねに使えるアイテムを持っておこう

パワーアップアイテムは、つねにひとつしか持てない。ゆえに、そのときの状況に応じたアイテムを持っておくことが重要になる。不要なアイテムを得たときはYボタンを押してすぐに消費し、新たにアイテムを拾うのが得策だ。



ターボブースト発動でスピードアップ！

走行中、キャラクターの背後から煙がでることがあるが、それはスピードがアップしたという合図。このときの状態を"ターボブースト"と呼ぶ。ターボブーストの発動は"コース上の矢印を踏んだ"ときに目にしていると思うが、じつは"ドリフトを成功"、あるいは"高いところからジャンプしたり""空中に一定時間留まった"場合でも発動するのだ。これらのことに注意して、より多くのターボブーストを発動させるようにしよう。



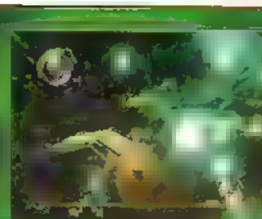
↑コーナーリング中、Xボタンを一定時間押せばドリフト効果でスピードアップ！



↑……着地と同時にスピードアップするぞ。

ジャンプ後は"スタント"でエネルギーを回復

忘れ勝ちなのがジャンプ後のスタント。これを行えばスピードアップできるうえ、エネルギーも回復する。高い位置からジャンプした際は、スタントをするクセをつけよう。エネルギーの回復はわずかだが、回数を重ねるに連れ、あとあと大きな差になってくる。



マッドダッシュ2002大会情報

発売元アイドス・インタラクティブによるゲーム大会"マッドグランプリ2002"が東京、大阪で開催される。開催日は予選大会が東京で6月1日、大阪で6月2日、本選が6月8日となる。大会詳細はhttp://www.eidos.co.jp/でチェックできるぞ！

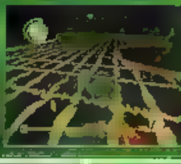
●予選大会
6月1日 東京予選会場
ラオックス・ザ・コンピューター館、トップボーイ霞ヶ丘店
6月2日 大阪予選会場
ソフマップ なんばザウルス1ソフト館
●決勝大会
6月8日 エンタープレイン社内特設会場にて実施
優勝者には海外ペア旅行をプレゼント

ステージ1

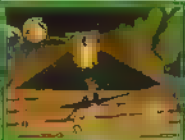
まずは肩ならし。基本テクニックを覚えよう

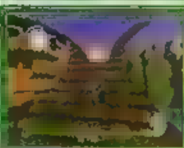
TIKI VILLAGE

海岸線を走り抜ける最初のステージ……れといってテク……ろはない。掲載……ポイントを参考に……くに問題なくクリアーできるだろう。



メダル出現位置





ふたつ目のルートマーカーをジャンプした先。



スタート直後は海岸のターボリングへ

……方向へ移動しよう。海岸方面の岩陰にターボリングがふたつ連続して配置さ……ているので、……通ったあと、まっすぐ走り抜けるより、やや早く進むことができる。



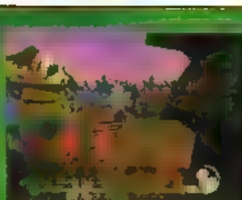
レールスライディングでタイム短縮

……ったところから……グができる場所が……ぜひ乗りたいところ。欄干づたいにポンポンとリズミカルにジャンプしてレールの上に着地できればベスト。



最初のダッシャー用ルートにはトラップが!

1/4ほど進んだところでダッシャー用ルートマーカーが出現。ここを進むと……途中にあるダイナマイトがクセモノ。これを発動させるスイッチはほかのコース上にあるため、いつ爆発するかわからない。





ショートカットするならトンネル方向へ

中盤手前にあるトンネルとレールスライディングの分岐点があるポイントでは、トンネルルートを選択したほうがタイム短縮につながる。ただし、これはトンネルを出た直後にある脇のトンネルに入ることが前提となる。脇のトンネル内にはダイナマイトがあり、……



リスクを侵して近道するか、手堅く走るか……









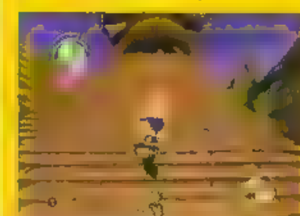
川下りの最後はジャンプで締めくくる

……分岐点では……どのルートを……も最終的に泳ぐことになる。写真の場所まできたら、ハシゴのある向こう岸までジャンプしてみよう。少し……距離が減る。グライダーならそのまま飛行して岸へ着地してもいい。



ダッシャー、グライダーはエネルギー残量に注意

ダッシャー、グライダーはスマッシャーに比べSAを使用したときのエネルギー消耗が激しい。エネルギーが満タン状態でなければ乗りきれないルートもあるので、エネルギーの補給をつねに意識しておきたい。



↑エネルギーが足りなければ……急な坂道をズルズルと落ちていくだけ……。



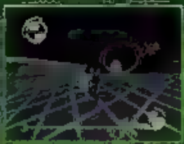
↑エネルギーがなくなれば落下。最悪別地点から再スタートになる。

ステージ 2

チューブの中の抜け道を探しだせ！ PIPEWREX

グルグルとチューブが渦巻くこのステージでは、パイプ内を滑る[illegible]出てくる。ドリフトを使っ[illegible]くなる[illegible]プ内を走っているとき[illegible]ルやバウンドフ[illegible]アイテムが有効。[illegible]ルと競り合っ[illegible]れらのアイテムが役に立つ[illegible]

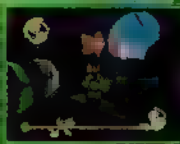
メダル出現位置



ふたつ目の[illegible]斜面を上ったところ。



ふたつ目の[illegible]を飛行した先。



ひとつ目のスマッシ[illegible]ルートマーカーの[illegible]

コース中盤のタイム短縮ポイント

ここではコース上に点在しているタイム短縮ポイントをピックアップ。[illegible]各ポイントがス[illegible]のどこに位置しているかは、[illegible]写真の下側に[illegible]ータスバーを参照してもらいたい。



↑長い穴を[illegible]スマッシャー[illegible]



[illegible]トラップが[illegible]したとに抜け穴が出現。出[illegible]

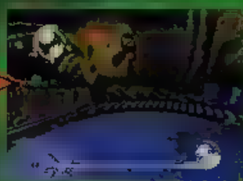


[illegible]

タイミングを合わせて円柱の上を進め

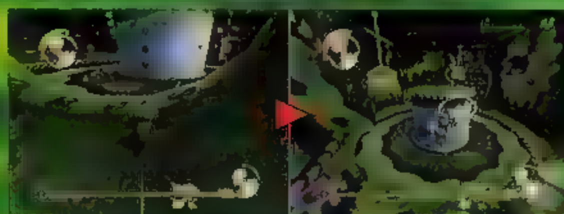
ニョキニョキと[illegible]から飛び出てくる円柱がある部屋。奥にはつぎのエリアへ向かう通路へ[illegible]がるための[illegible]円柱の上に上れば[illegible]ることなく通路へ移動[illegible]可能。タイミングを見計ら[illegible]すれば、タイム[illegible]ることなく走りぬけられるぞ。





大円柱のあいだにはグライダー用の近道が

終盤に出てくる、大きな円柱が2本ある部屋。手前の円柱の上に乗れば、上空にあるターボリング通過を狙う[illegible]ターボブーストが効いた[illegible]で[illegible]



[illegible]

ステージ 3~5

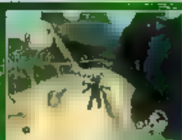
中盤までの走りで大きな差がでる DINO OASYS

ここからさきは、"DINO OASYS"、"RUINS"、"MT.MAGMA"のいずれかを任意に選択できる。どのステージから攻略してもゲーム展開に変化はないので、順番にDINO OASYSから解説。このステージからステージ内の高低差が目立つようになる。本作では[illegible]を通るよう[illegible]

メダル出現位置



[illegible]上ったところ。



ひとつ目のルート[illegible]



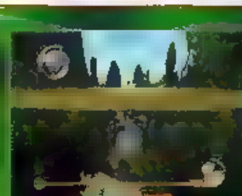
[illegible]ルートマーカーの[illegible]

グライドに備えてヘクスは満タンに！

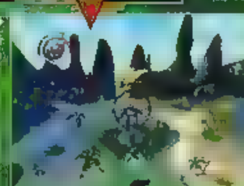
[illegible]したら[illegible]タンにしてグライダーのルートマーカーのある所で飛んでみよう。飛行距離が[illegible]エネルギーを満タンにして[illegible]途中で[illegible]するぞ



←キノコからジャンプしたら[illegible]まっすぐ進むだけだ。



[illegible]エネルギー[illegible]まってここまで飛行[illegible]



頂点を目指せば湖ショートカットも可能

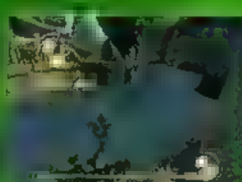
[illegible]全体の1/3ほどのところに湖があるが、山の頂上を目指して[illegible]ることで[illegible]での泳ぎをほぼ回避できる。頂上へ行くための目安となるルート[illegible]を写真で説明しているので参考にしてもらいたい。



[illegible]

カタパルトで向こうの山までひとっ飛び！

[illegible]終盤、大きな広場が出現する。[illegible]に行くと、カタパルト台までの道を発見できる。これを使えば[illegible]





↑カタパルトを使えば、このあたりを[illegible]にして移動することが可能。

ステージ 3~5 RUINS

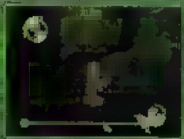
終盤での競り合いがシビア！

本作では、いくら速いタイムをだしても確実に1位を取ることはできない。アイテムという不確定要素もあるが、最大の原因はプレイヤーのタイムに応じて、ライバルのタイムが変動する点。このステージでは、とくにそのシステムの影響を受けやすく、ライバルと接戦状態になることが多い。アイテムとエネルギーの確保がいつにも増して重要になるぞ。

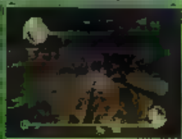


[illegible]積極的に使おう。

メダル出現位置



[illegible]の迷宮内にあるスイッチを押すと開く通路の中。



[illegible]左側にある柱の上。



水の[illegible]ャー用ルートマークの裏。

連続ジャンプ地帯はスタント稼ぎに最適

全体の1/4ほど進んだところに、[illegible]でジャンプできる地帯がある。ここは絶好のスタント場所。対空時間が長いのでスタントの最高峰である"マッドスタント"が容易に行える。マッドスタントを成功させるとエネルギー[illegible]完全回復するので、必ず狙っておこう。



エネルギーがなければ[illegible]

ロープスライディングで泳ぎを回避

荒れ狂う川を下るエリアの終わりかけに赤いマークがある。このマークに向かって[illegible]ロープスライディングで移動できる。敵の妨害なしに向こう岸まで移動できるので[illegible]



[illegible]に向かってジャンプしてみよう。成功すると[illegible]



⬅ロープがイヤな人は小島に向けて[illegible]

➡着地に成功したら、あとは浮かんで[illegible]ればオーケーだ。

レース終盤の混戦に備えて力を温存

[illegible]たるところに[illegible]ているうえ、[illegible]



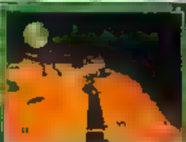
[illegible]

ステージ 3~5 MT.MAGMA

ハイブリッド状態で最短ルートを走れ！

広々とした火山地帯だけに、走行ルートもいろいろと存在しており、どのルートを選べばいいか迷いがちになる。そこで、もっともルート選択の余地が多いと思われる洞窟潜入後に焦点を当て、代表的なタイム短縮ポイントを挙げておいた。これを参考に、自分なりの走行ルートを組み立ててみよう（ただし、できるだけ高度のあるルートを走ること）。

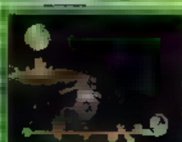
メダル出現位置



[illegible]手前にある長いロープスライディングの上。



ふたつ目のルー[illegible]を飛行した先。



[illegible]トマーカーの裏側。

グリーンジュエルを集めてハイブリッド状態へ

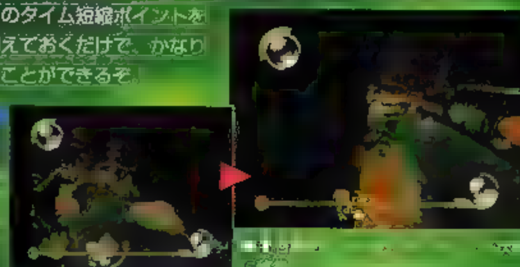
洞窟へ侵入するまでにハイブリッド状態にしておきたい。洞窟に入るまでのコース上では、グリーンジュエルは比較的拾いやすい位置に落ちているので、ハイブリッド状態になるのは、そう難しくないだろう。



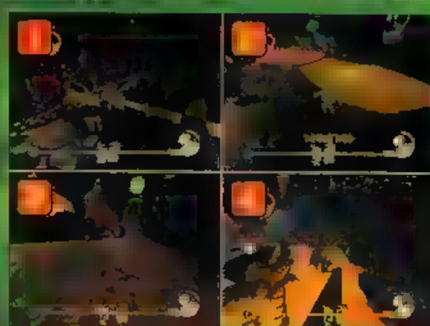
[illegible]ングした[illegible]最大5個のグリ[illegible]

洞窟侵入後のタイム短縮ポイント

編集部オススメのタイム短縮ポイントを紹介。これを抑えておくだけで、かなりタイムを縮めることができるぞ。



➡入り口付近にあるキノコを使ってジャンプ。あとはXボタンを押しっぱなしに[illegible]



綱渡り後のオススメ[illegible]

⬅①綱渡り後、目の前の崖の下側にある紫のキノコの上にジャンプ。②[illegible]自動的に移動できるので、そばにあるトンネルに入る。③トンネルを抜けたらダッシャー用のルートマーカーを目指して走る。④[illegible]の急傾斜を上[illegible]の奥にあるロープスライディングに乗れば、溶岩地帯を通過できる。

ハイブリッド状態で綱渡りを回避

[illegible]を壊せば、綱渡りをすることなく、速く先へ進むことが可能。







最終ステージまでを怒涛の攻略!!



ハレー超人の隠された能力にも迫る!!

4ヶ月も続いた攻略も今回で最後。気合いを入れて、ラストステージまでみっちり解説していくぞ!!

発売元	セガ
発売日	発売中（3月21日）
開発	スマイルビット
ジャンル	アクションシューティング
価格	6800円（税別）
スタッフ	プロデューサー：[illegible] ディレクター：[illegible]
メモリ	ゲームデータ：8ブロック

GV SECRET 隠し要素を一挙公開!!

本作の隠し要素を出現させるには、ゲームのクリアーが前提。より深く楽しんだプレイヤーだけが、見ることができるというワケだ。

ちなみに、セーブ画面にあるプレイ履歴も連動していて、左からゲームクリアー、サブロウタでの全面クリアー（チャレンジモード）、ケリーレベル3ギアスキンの出現で点灯するようになっている。

チャレンジモード 出現条件 ゲームを一度クリアーする

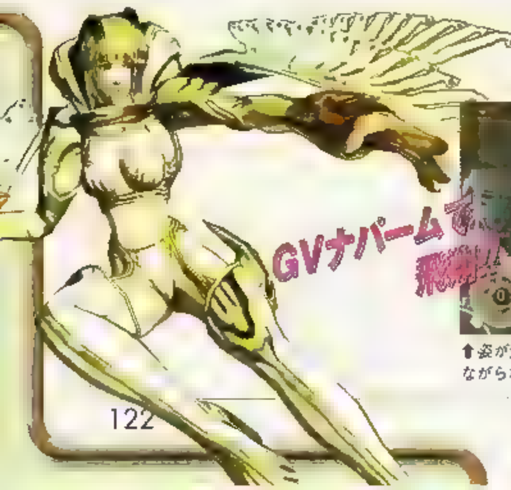
一度でもゲームをクリアーすれば出現。いわゆるスコアアタックモードで、全15ステージから自由に選んでのプレイができる。通常のプレイと同じくランキングも記録されるため、スコアアタックにはもってこい。さらに、すべてのパワーアップアイテムを獲得している状態なうえ、サブロウタでのボス戦が可能など、キャラクターでの制限も解除される。

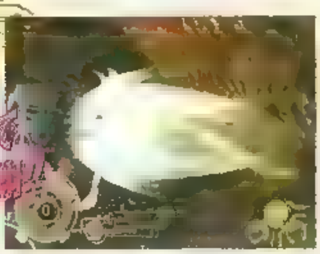


⬆全ステージをクリアーすることで、タイトル画面にモードが追加される。

ケリー レベル2 出現条件 13個すべてのハレーコアを回収

1〜13ステージに各1個ずつあるハレーコア。そのすべてを通常のゲームモード時に回収することで、ケリーのギアスキンがレベル3へとパワーアップ。レベル3GVナパームが使用可能となるのだ。空中でGVナパームを発動した場合、ブーストでダッシュをしているあいだは(GVノズルが尽きるまで)、無敵状態を維持したまま飛行可能に。超強力だぞ!!





⬆姿が変化しナパームが強化。コンボがつながらなくなるが、自在に空を駆け巡れる!!

サブロウタ レベル2 出現条件 チャレンジモードでコマンドを入力

通常のプレイでは、どこか影の薄い(?)サブロウタ。そんな彼も、このコマンドを入力することで、高レベルのギアスキンを身にまとえるのだ。入力のタイミングは、チャレンジモードで「指定ポイントへ電送します。」のメッセージが表示されている画面。さらに、コマンドのXをYに変えて入力すると、レベル2プロトタイプで出撃することが可能!!



⬆この画面でコマンド入力。気になる性能は…見た目以外は変化ナシなのです。

出現コマンド

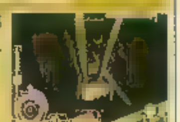
[illegible]

これまでのステージのコアの場所を再チェック!!

ステージ中ほどにある高い柱の上。爆発に崖から飛び立った高さを活かしてゲットするのがラク。



最初の(横に進む)部屋。小さな穴から上ったあと、外周から降りていった場所に隠されている。



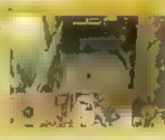
上昇気流があるクレバス地帯の出口右上付近。気流に乗って最上部から周囲を見渡せば見つかる。



フレキヘイムが密集する地点から、さらに進んだステージ最深部の湖畔。敵を全滅させるまえに回収。

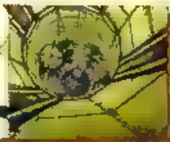


順路どおりに進んで3つ目の部屋。出口手前から反対側を向くと見えるフックタゲットの奥にある。



スタート地点の足元に置かれている。目前の足場に飛び乗ってから、後ろを振り向けば見つかる。



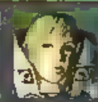
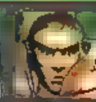


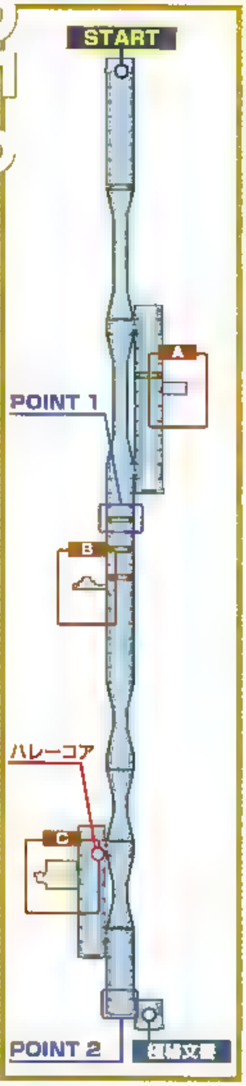
ステージ8・地下ベース3

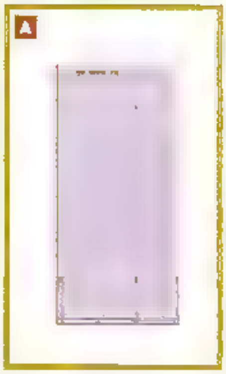
Civillian Base 3

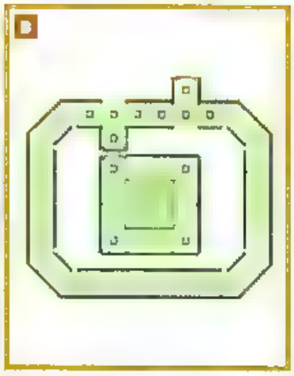
ミッションクリアー条件
制限時間内に、最深部に投棄されたヘブルの極秘文書を入手せよ

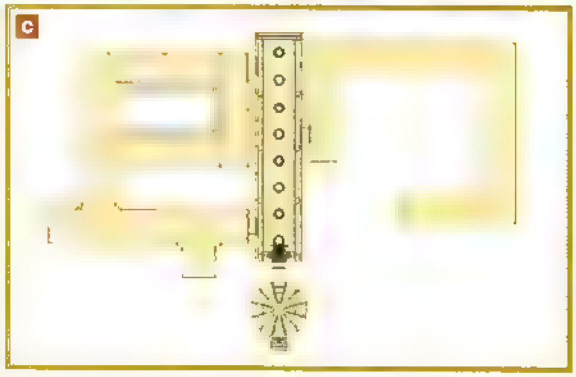
出撃可能メンバー





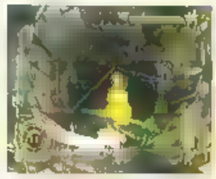




出現する敵に注意しつつ、とにかく降下!!

最深部まで長くつらなるメインシャフトと、その途中の左右に張り出したサブシャフトというマップ構成。ミッションクリアーを目指すだけなら、とにかく最深部を目指せばオーケー。ただし、当然ながら行く手を阻むように敵からの攻撃があるため、下を向きながら敵を排除しつつ進んでいく必要がある。

注意すべき敵は、数多く出現するスィンとヴィゾフニル。スィンからの攻撃は、無視して降下すれば攻撃を食らわずにすむが、それを待ちかまえるかのような位置にヴィゾフニルが配置されていることが多く、糸に接触してしまうことも。いつでもホバリング(ドライブガンでも可)ができるよう、気を抜かないように。


⬆スィンの存在がうるさい。無視してもいいが可能な限り破壊しよう。

⬇壁の陰にいるヴィゾフニルは狙いやすい位置に移動してから攻撃すべし。


1 不意打ちを食らわすやっかいな相手・フギンの対処法を覚えておこう!!

このステージでもそうだが、やっかいなのは静かに忍び寄ってくるフギン。しかも、以降の面ではさらに出現頻度を増してくる。そこで、フギンに対する攻略法を伝授しよう。

いちばん確実な対処方法は、出現位置を覚えることだが、こればかりはプレイ回数を重ねるしかない。

基本的には、フギンの出現を確認(あるいは攻撃を食らう)したら、まずは最寄の足場に着地。つぎに、壁に背を向けて立って実体化するのを待つ。影のような半透明の姿を発見できれば、なおよい。そして、出現と同時にヒートブラスターで攻撃すれば、攻撃を食らわずにすむ。気づかずに突進や攻撃された時は、GVナパームで回避するのも手だ。


⬆出現を確認したら壁を背にしながら周囲を警戒。1対1になるのが好ましい。

⬇出現(実体化)するのと同時に攻撃。ヒートブラスターなら2発で倒せる。


ハレーコアはココだ!

まずは、3つ目のシャッターを破壊した直後にあるドアから、隣りのサブシャフトに移る。移ったシャフトでは降下せず、外周にある足場を一段降りてから、ドアの真下にあるコアをゲット。回収後はメインシャフトに戻って、最深部への降下を続けよう。


⬅3つ目のドアを抜けてサブシャフトへ移る。間違っても降下してしまわないように注意。


➡外周の足場の切れ目から一段下へ。ドアの真下のあたりにアイテムボックスが置かれている。

2 最深部にいるダイヘルムはGVナパームを使えば楽勝!!

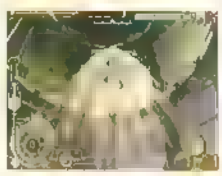
最深部には、以前ボスとして登場したダイヘルムが待ち受けている。これを排除しない限り、ヘブルの極秘文書が置いてある部屋には入ることはできない。基本的には、以前と同様に足元から見上げて、弱点をドライブガンで攻撃する戦法でオーケーだが、若干ドライブガンが効きづらくなっている。余裕があるなら、押しつぶしを誘ってから空中GVナパームを上に向かって発動。これで、かなりのダメージを与えられるハズだ。敵の体力が半減して第二形態になったら、今度は空中GVナパームで上昇。竜巻に巻き込まれない安全な位置から、ドライブガンで攻撃しよう。

第一形態 下からドライブガンで弱点を狙い撃ち


⬅地道に足元から弱点を狙い撃つか。


⬅押しつぶしを誘って空中GVナパーム!!

第二形態 GVナパームで上昇してから攻撃!!


⬅敵がうごめいているあいだに空中へ。


⬅安全な位置からドライブガンを連射!!

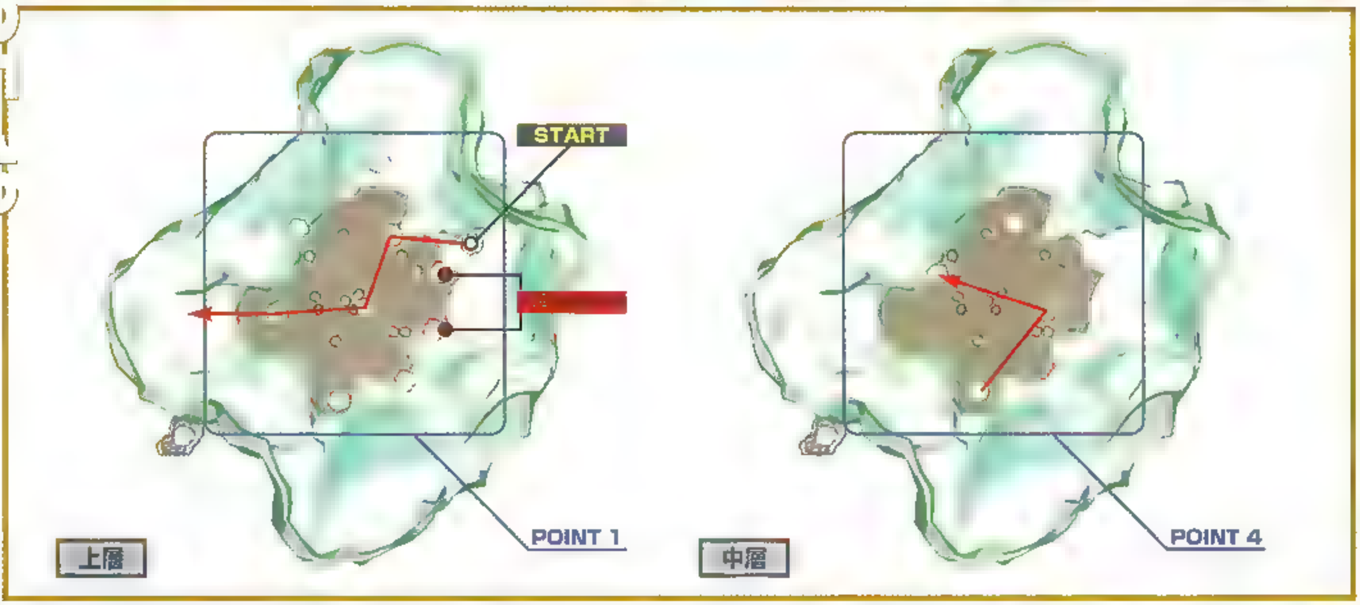
ステージ10：ナグルファルの泉2

Naglfar's Pit2...

ミッション 敵を殲滅せよ

出撃可能メンバー





最下層まで降りたあと上りつつ殲滅

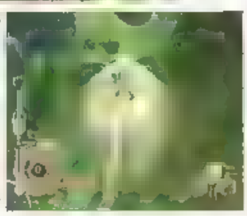
胞子沼の上空からスタートし、点在する足場を頼りに敵の殲滅を目指すミッション。マップが立体的であるために、敵を発見するのにかなりの苦労をすることになる。その労力を軽減するために、マップ上に基本攻略ルートを掲載した。このルートをたどりながらプレイすれば、ほとんどの敵を倒せるはずだ。

マップをたどる順序としては、"最上層→最下層まで降下→洞窟内部の敵を殲滅→最下層に戻り敵を倒しながら下層、中層へと上っていく"となっている。このルートなら、足元を気にしながら敵と戦う……という困難な戦いをせずにすむからだ。

基本的にはルートをたどりつつ、周囲の敵を攻撃。敵の姿が見えなくなったら、つぎの攻撃ポジション(各POINTを参照)へと移り……をくり返していく。ただし、複雑なマップであるため、目視だけでは敵を見落としてしまう場合もある。白ボタンで表示されるマップ画面で敵の位置を確認しつつ進むようにするべきだ。また、レーヴァテインやフリストなど、空中を移動する敵が多いのも注意点。上下に視点を巡らせて、余計なダメージを食らわないように。ホーミング攻撃も有効だ。



⬅敵の位置や攻撃を知るため上下に視線を巡らせよう。



➡足場から落ちた場合は空中GVナパームで復帰可能。

ハレーコアはココだ!

マップ最下層の、3本の柱に囲まれた位置にコンテナがある。発見さえすれば獲得するのは容易だが、その際は周囲の敵を排除してからにすべき。足場に乗った状態でコンテナを破壊してから取りに行くのだが、周囲をうろつく竜巻に接触しないように注意しよう。



➡3本の柱の中心にコンテナが。触れると浮かされる竜巻に注意。

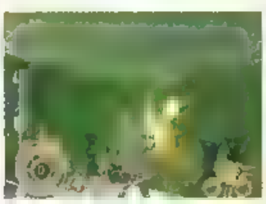


⬅足場に立ってコンテナを破壊。あとはコアに近づけばオーケー。

POINT... 最上層の敵を倒したあとに最下層の洞窟を目指す

スタート地点から、レーヴァテインの動きを察知。近寄るようなら倒し、離れていくならつぎの足場へと移る。レーヴァテインへの攻撃は、基本は止まるのを待ってだが、足場に引っかかることが多い。動き出すまえに、足場の端から倒してしまおう。中央の足場に移ったら、遠くにいるムスッペル×3を撃破。ロックオンしていない状態でも、ドライブガンを掃射していれば倒せるはずだ。

敵の反応がなくなったら、(矢印の端の位置から)洞窟に向けて降下しつつ、スカージ×3を倒そう。



⬅中央の足場からムスッペルを狙う。ドライブガンが有効だ。

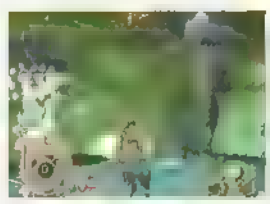


➡降下しつつ3匹のスカージと交戦。こちらもドライブガンで。

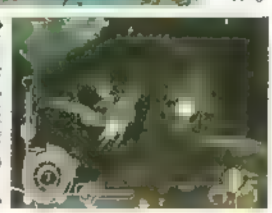
POINT... 洞窟内の敵、および最下層の敵を殲滅する

洞窟内に入った直後の沼地にはエーギルが。足場の端から攻撃することで安全に倒せる。奥にいるスカージ×3は、距離を詰めてから戦う。

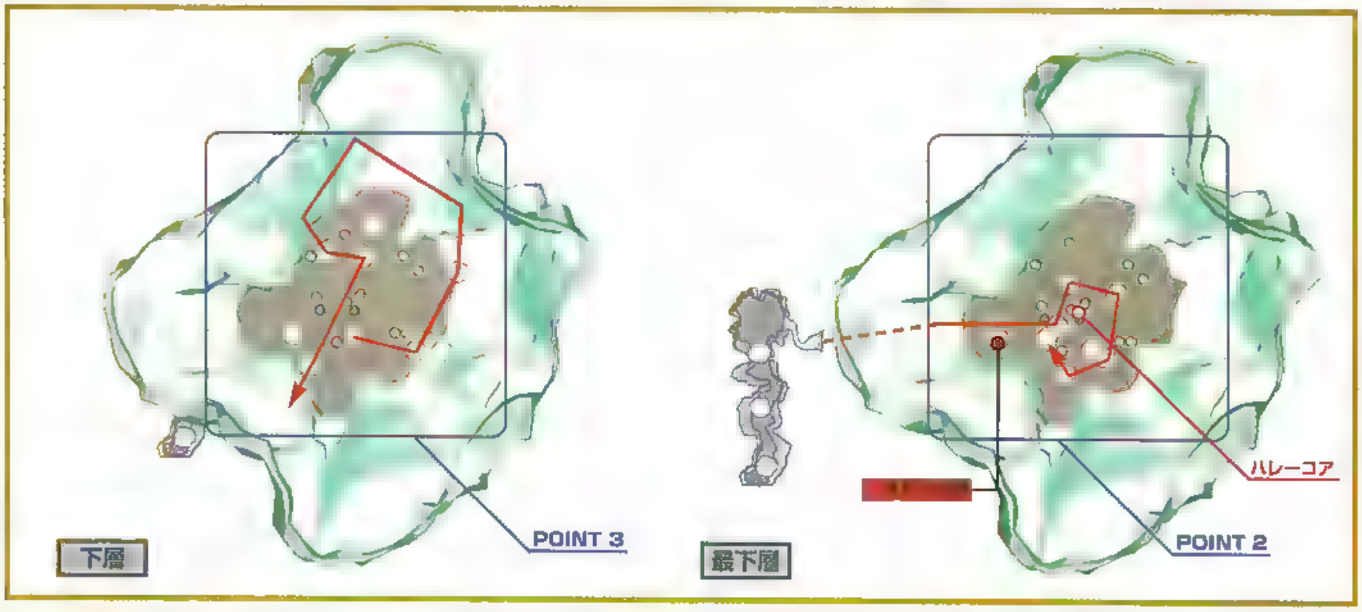
洞窟から戻ったら、まずは中央の足場へ飛び移る。周囲を敵に囲まれることになるが、壁面近くのフリスト→上空のスカージ→沼地のエーギル→ムスッペルという順番(要は、動きの速い敵から順)に倒していけば、ダメージを最小に留められるだろう。あとは残った敵を一体づつ潰していけばオーケー。上空高くに見えるグングニルも、忘れずに倒すこと。



⬅フリストは動き出すまえに倒したい。周囲への警戒を怠るな!!



➡エーギルは見逃すのを忘れがち。安全策なら足場の端から攻撃を。



POINT… 下層まで上って緑地帯のドラウプニルらを排除

下層のルートで最初にするのは、真正面の足場付近にいるフレストを倒すこと。遠距離から倒したら、その足場へと移ろう。以降、視線方向の敵を倒してから、その敵がいた場所へと進んでいく。左方向に視線を向けて3つ目の足場に移ったら、左側にいるグングニルを倒し、そのあとに右側緑地帯に群生するドラウプニル×8を処理。倒したその足場へと移動して、ギリギリ端まで進み、射程内に捉えたドラウプニル×3、スカージ×4をホーミングで倒す(スカージは狙いづらい位置にいるので、つぎの足場に移ってから振り向いて倒すのもいい)。

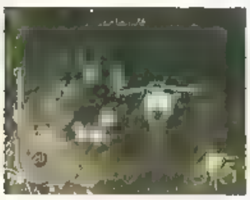
マップ画面で周囲の敵影がなくなったのを確認したら、マップ上部の長い足場へとブーストダッシュで向かいつつ、壁面のドラウプニル(3、3、3、5体の計14体)を潰していく。殲滅を確認したら、緑地帯を折り返して中層へと向かおう。

POINT… 中層から下を向きつつ残りの敵をしらみ潰しに!!

NaglfarsPit2のように、緑地を折り返していちばん高い位置へと進み、そこから空中の足場へと進んでいく。基本的には、残った敵をマップ画面を確認しつつ倒していけばいいのだが、足場に乗った時点ではマップの高さの関係で、敵を示す輝点が出ていないので、慌てないように。

まずは、左下に見える足場にいるムスッペル×2を処理。ランクを気にしなければ、ドライブガンで爆発させてしまうのがラク。同様に、その下をフラフラと飛んでいるグングニルを倒し、眼下の足場へと降りる。

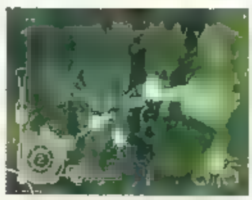
降りた足場を基点とし、周囲にいるグングニル×2、足場上のムスッペル×2、柱の上のムスッペルをドライブガンで倒せば、残る敵はムスッペル1体だけになっているはずだ。マップの反対側までブーストダッシュで進み、ドライブガンで爆発させればミッション完了だ。



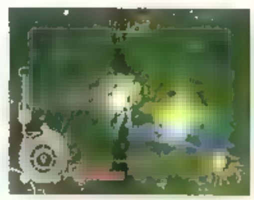
⬅緑地上のドラウプニル。撃ち漏らしがないようにすれば問題ナシ。



⬅ほぼ水平位置で対峙するグングニル。倒しづらいなら…



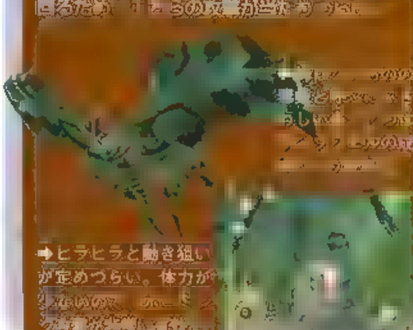
⬅柱の上にもムスッペルが。見落としやすいので注意しよう。



⬅武装はドライブガンがオススメ。着実に一体ずつ倒していこう。

スカージ

…のステージだけに登場するレア…の高い敵。…のような姿から想像されるように、りん粉をばら撒いて攻撃してくる。移動速度は遅いものの、ちょこまかとあちこちに飛び回るため、…らの攻撃が当たりづらい。



➡ヒラヒラと動き狙いが定めづらい。体力が…

ONE POINT 有効な武装で有効な攻撃をしよう!!

選んだ武装によって敵への効きやすさは異なる。つまり、その敵に合った武装を選択することで、効率のよい戦闘が行えるのだ。詳しくは、右の表を参考にしてほしい。特殊な例として、ブルトガングは、GVナパームでは一切ダメージを受けない。また、ムスッペルは火縄キャノンが当たると即座に爆発し、プラズマフック(パワーアップ後)では、爆発せずに倒せる。



⬆GVナパームが一切効かない中ボス・ブルトガング。



⬆ムスッペルはプラズマフック攻撃なら爆発しない。

ニードブラスターが効きづらい敵
クヴァシル、ムスッペル
[illegible]
GVナパームが効きづらい敵
スィン、レーヴァテイン
レベル1ケリーでは空中の敵に当てづらい

ステージ11 ユグドラシル1

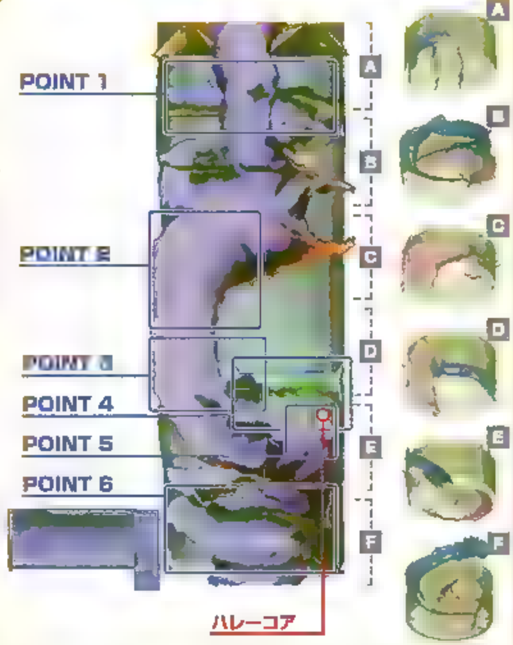
Yggdrasill1

ミッションクリアー条件
制限時間内に敵を全滅させ、最深部にある機密文書を入手せよ

出撃可能メンバー

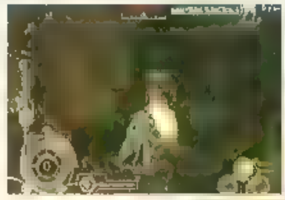


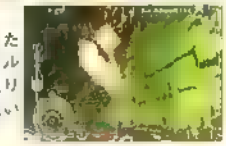
大樹の幹を慎重に降下せよ!!



らせん状に渦巻いた巨大な樹木という、見た目にもかなり奇抜なマップ。変わっているのは見栄えだけではない。いやらしい位置に設置されている敵が多く、うかつに進むと手痛いダメージを食らってしまうことに。大まかでもいいので、敵の出現位置を覚えてから挑めば、攻略はグッとラクになるハズだ。

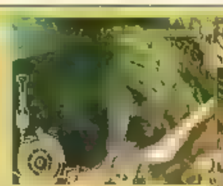
スタート直後、眼前のドゥウプニルに照準がロックするのだが、それはオトリ。しばらくしてから出現するフギンを倒すのが先決だ。そのあとに幹を時計回りに上っていきながら、各所にへばりついたドラウプニルを倒していこう。

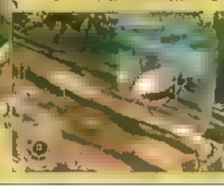

←スタート直後は対フギンに集中。出現直後をヒートブラスターで正確に狙い撃つべし。


➡フギンを倒したあとドラウプニルを処理。幹を上りつつ上方向に狙いを定めよう。

ハレーコアはココだ!

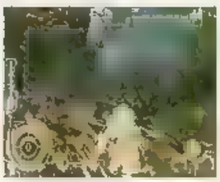
ステージのを3分の2程度進んだ地点、浮遊しているカタパルトから少し上の付近の幹の根元に設置されている。後述するが、周囲には2体のフギンが待ちかまえている。アイテムボックスを破壊するのは、それらを倒してから


⬆マップで位置を確認してから発見しよう。


⬇見つけづらい位置ではないが周囲には敵群が。

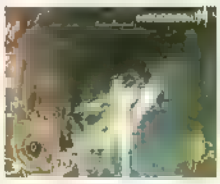
POINT 1 途切れた足場でいったん停止しクヴァシルとフギンを排除

ブーストダッシュで足場を上って行くと、途切れた場所へと到達する。滑り落ちない位置でいったん停止し、近寄ってくるクヴァシルをGVナパームで焼き払おう。倒したのを確認したら、切れ目の先へ進む。するとまたもやフギンが出現するので、落ち着いて倒そう。クヴァシルを倒していれば、ほかの敵からの攻撃はないハズだ。あとは最上部付近の敵を一掃すればオーケー。


⬆クヴァシルへのGVナパームは、滑り落ちない位置で。

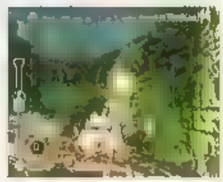
POINT 2 クヴァシルに注意を払いつつ眼下の足場まで一気に下降

フギン2体を倒したら、アイテムボックス上部の足場まで一気に下降。これは、クヴァシル×2に囲まれてしまうのを防ぐため。ただし、アイテムボックスの位置まで降りてしまうと、フギン×2が出現してしまう。あくまで、足場(幹ではない部分)に着地すること。着地後はクヴァシルを引き付けてからGVナパームで倒し、反対側に見える足場付近のグングニルらを撃破する。


⬆着地と同時にGVナパーム。2連続で放つとより安全だ。

POINT 3 アイテムボックスのある場所で2体のフギンを撃破する

さらに反対側となったアイテムボックスの位置までブーストジャンプで移動。すると、フギン×2が出現する。壁を背にするセオリーで、1体ずつを確実に撃破しよう。攻撃するタイミングに時間差をつければ、2体を同時に相手にすることもできる。ちなみに、フギンが放つ子蟲の群れは、ドライブガンで破壊可能だ。フギン撃破後には、忘れずハレーコアを回収すること。


⬆ヒートブラスターで実体化と同時に攻撃しよう。

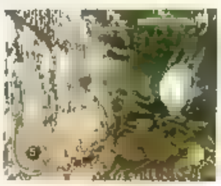
POINT 4 枝の上から足元を浮遊するグングニルを狙い撃ち!!

最上部から足場を反時計回りに下って、木の幹が生えている地点へと戻ってくる。複数生えている枝を足場にして、徐々に降りていこう。その際に見えるグングニルは、下向きにドライブガンを打つことで倒す。また、2~3本目付近の枝に乗ると、フギンが立て続けに登場。少しずつ下って1体ずつ出現させるのがベスト。2体出てしまったら、どちらかを集中攻撃。


⬆攻撃を受けない枝の上からグングニルを倒しておこう。

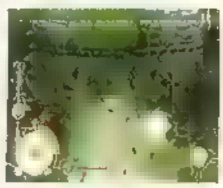
POINT 5 反対側の足場へと飛び移り倒し残した敵を撃破する

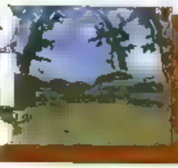
まずは、敵を倒し終えた反対側の足場へとブーストジャンプで渡る。すると、上空に倒しそびれたグングニルが見えるはず。見上げながら安全に倒そう。注意しなければいけないのは、フリストの存在。足場に移る際など、ボヤボヤしていると突然高速の体当たりを食らってしまう。発見・即射撃ができるよう、つねに右トリガを引けるように心がけておこう。


⬆フリストを見落とすと手痛いダメージを食らうことに。

POINT 6 外周の足場を下りつつ残った敵を掃討していこう

2体のフギンを倒したら、残す敵は4体。外周の足場を反時計回りに下りながら、1体ずつ着実に倒していこう。最初は、急な下り坂を過ぎた付近にいるクヴァシル。GVナパームで倒すのが確実だ。つぎに幹の方向を見ると、フレキヘイムが2体見えるはず。最下フロアに着地するとフレキを生むので、さきに倒してしまおう。最後に、最下フロアでフギンを倒せば殲滅完了だ。


⬆フレキヘイムは足場から攻撃すればフレキは生まない。



ステージ12 ミーミルの処理

VS MIMIR...

ミッションクリアー条件
敵を倒しコアを回収せよ

出撃可能メンバー



広いフィールドには障害物などとくになく、自由に機動力を発揮できる開けたマップ。ただし地表には4体のミーミルがうごめいている。





1体ずつ確実に撃破!!

同性能のミーミルと4体同時に戦う。基本戦略は各個撃破。1体でも減れば、あとの展開がグッとラクになる。ただし、周囲の状況を確認するのも重要。なるべく全部のミーミルを視界に入れ、状況に即した動きを取ろう。また、GVナパームを多用するので、コンボでの回復を忘れずに。

第一形態

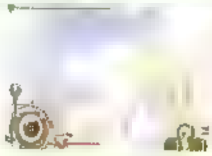
4体の動きを把握しながら、どれかが種弾を撃つのを待つ。発射体勢に入ったら、ブーストダッシュで近づきながら攻撃し、懐でGVナパームを発動。うまくいけば一度で第二形態に!!



⬅頭部付近で地上GVナパーム発動。一気に大ダメージを与えられる。

第二形態

基本的には第一形態と同じ。ダイブアタックするのを待って、飛び出したところを攻撃する。ただし狙いを定めづらいので、接近しての攻撃が望ましい。見上げるような位置から撃とう。



⬅飛び出したら即接近。周囲のミーミルの動きにも注意すること。

第三形態

ダイブアタック中、地表に落下したら第三形態の合図。ミーミルの目前で待機し、照準が合うと同時に全力で攻撃を仕掛ける。キャノンを発射されるまえに確実に仕留めよう。

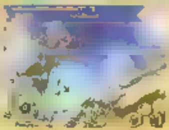


⬅第三形態になると同時に全力で攻撃して倒す。GVナパームも有効だ。

4種類あるミーミルの攻撃パターンを覚えよう!



第一形態での攻撃。地中から体を突き出し、複数の誘導弾を発射。種弾自体も破壊可能。



第二形態での攻撃。地中に潜ったあとに高くジャンプ。落下後バウンドしてから再度地中へ。



第一 二形態での攻撃。無敵状態でプレイヤーめがけて突進してくる。ジャンプで回避。



第三形態での攻撃。一直線の竜巻を約10秒間発射。一度放たれると回避するのは困難。

ラスト3ステージはこう攻めろ!!

STAGE 13 *Yggdrasill 2*

視点を上に向けながら着実に進め!!

足元から湧き上がってくる"虚無"に捕まらないよう、最上部にある出口を目指す。虚無のスピードはさほど早くはないものの、視点を上に向けながら進むという行動に、意外と手間取るだろう。ポイントとしては、開けた位置から上空の敵をできるだけ撃破しつつ上っていくという点。空中GVナパームで上昇するという手もあるが、効果の切れ際に攻撃を受ける場合が多い。足場をブーストダッシュで上ったり、フックターゲットを活用しながら、地道に進むのが懸命だ。ハレーコアは、マップ最上部から4分の1ほど下った位置にあるぞ。



⬆視点は上向きに固定。虚無の確認時だけ下に。

⬇敵の密集地はGVナパームで抜けるほうがよい。

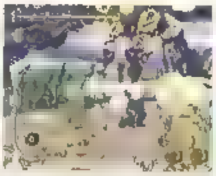


STAGE 14 *VS SVART*

バリアーを剥ぐタイミングが重要!!

最終ボスの第一形態。バリアーをまとっているため、こちらの攻撃がほとんど効かない。バリアーを剥ぐためには、スヴァルトが生成するニーズホッグ(性能はニーズホッグとほぼ同じ)を、決められた数だけ倒す必要がある。ステージの縁ギリギリでブーストコンボをつなげつつ倒していこう。

バリアーが外れると、スヴァルト自体が回転を早める。本体から伸びた腕に接触しないよう、真下に潜りこんで攻撃しよう。うまくタイミングを合わせて、無敵状態になっていればなおよい。再度バリアーが張られても、そのくり返しだ。



⬆バリアーを剥がすためニーズホッグを倒せ!

⬇バリアーが剥がれたら安全な足元から攻撃!!



STAGE 15 *VS IVALDI*

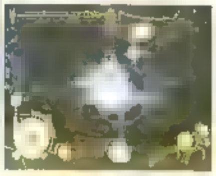
空中GVナパームを3回当ててから攻撃!!

最終ボスの第二形態にして、負のハレー超人。イヴァルディは、プレイヤーから距離を取りながら浮遊し、一定間隔で強力な攻撃を仕掛けてくる。身にまとったバリアーですべての攻撃をはじき返すため、空中GVナパームを3回当て、バリアーを剥がす必要がある。攻撃を仕掛ける瞬間は動きが止まるので、そこにGVナパームを当てていこう。バリアーが剥がれたあとは、相手の攻撃を避けることに重点を置きつつ、攻撃を加える。体力が減るごとに、より強力な攻撃を仕掛けてくる。最終形態での攻撃はかなりの恐怖!!

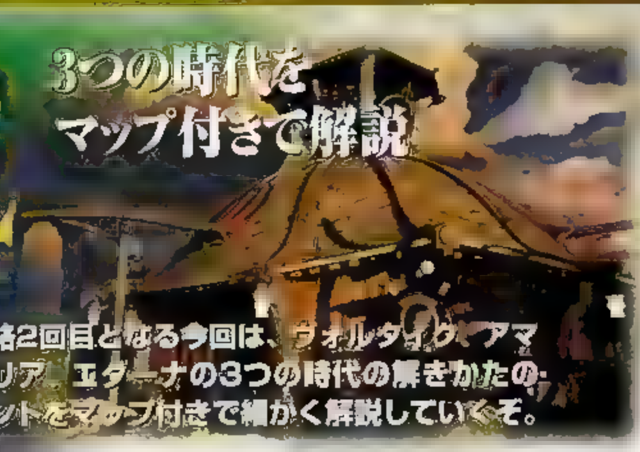


⬆相手の動きに合わせて空中GVナパームを見舞え。

⬇バリアーが剥げたら距離を離してひたすら攻撃



エックス攻略 No.04 Myst III Exile



MYST III EXILE

THE PERFECT PLACE TO PLAN REVENGE

3つの時代をマップ付きで解説

タイトル	ミストIII：エグザイル
発売元	メディアクエスト
発売日	5月2日発売
価格	8000円
	150ブロック

攻略2回目となる今回は、ヴォルタイク、アマテリア、エダーナの3つの時代の解きかたのヒントをマップ付きで細かく解説していくぞ。

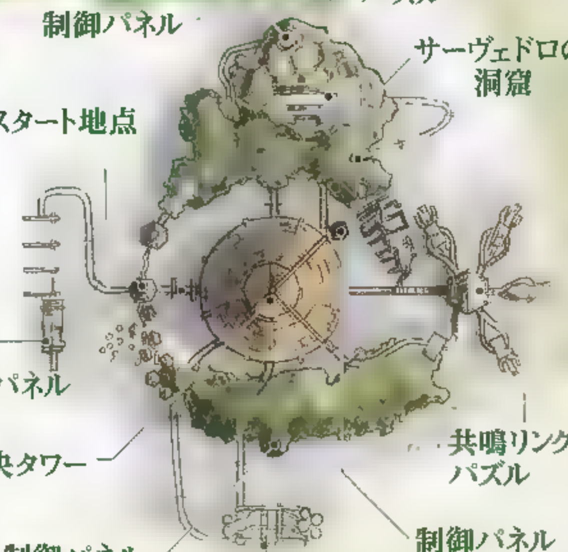
3つの時代のシンボルを集めろ

ジェナーニンをクリアーすることで行けるようになるヴォルタイク、アマテリア、エダーナの3つの時代。ここでの目的は、それぞれの時代のパズルを解いて、3つのシンボルを手に入れることだ。このシンボルが集まれば、最後の時代となるナラヤンへ行けるようになるぞ。

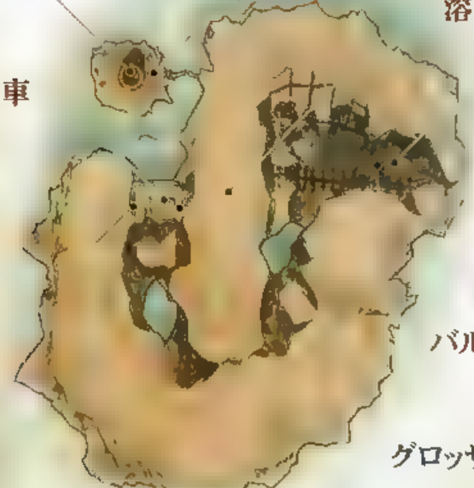


↑3つのシンボルが手に入れば、ジェナーニンの展望台からナラヤンへ行けるぞ。

Amateria アマテリア



Voltaic ヴォルタイク



Edanna エダーナ



Voltaic ヴォルタイク
電磁チェンバーへ動力を供給せよ

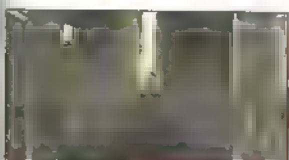
ヴォルタイクで手に入るエネルギーのシンボルは、電磁チェンバーがある小さな島で見ることができる。島のすべての電気の流れを直し、小さな島に電力を供給することがこの時代での目的となっているのだ。まずは水車を動かして電力を発生させよう。つぎに電磁チェンバーの回路を直して発動させる。その後飛行船を使ってずれた電線を直せば小さな島に電力が供給されるので、シンボルを手に入れジェナーニンへ戻ろう。

発電所のパズル ➡ 電磁チェンバーのパズル ➡ 溶岩チェンバーのパズル ➡ バルブタワーのパズル ➡ 飛行船で電磁チェンバー上空 ➡ エネルギーのシンボルを入手 ➡ ジェナーニンへ

発電所のパズル

最初に解くことになる水車の発電所。ここでのポイントとなるのはコントロールタワーとギアプラットフォームだ。コントロールタワーは文字どおり発電所の操作室で、バルブを開けば水を水車の下に導けるが、水車の羽を開くスイッチは壊れている。ギアプラットフォームは水車の回転を電気に変えるギアをかみ合わせる場所だが、バルブが閉じていると水が浸って入れないし、水車が回っているとギアを動かせない。水車を回して動力を発生させるには、上記の2ヵ所での操作の順番が重要なのだ。


⬆コントロールタワー上部。赤いホイールで水門を開くことができるぞ。


⬆ギアプラットフォームは水門が閉じていると降りれないぞ。


➡水車近くの通路には一部外が見える所が。ここには何か秘密が？

電磁チェンバーのパズル

発電所のパズルを解くと電磁チェンバーへ電力が供給されるので、ギアプラットフォームの先にある扉を開けて電磁チェンバーへ向かえ。電磁チェンバーは電力が供給されているが動作していない。じつは内部の回路がうまく噛み合っていないのだ。チェンバーの窓から見える5つの回路すべてで、上から下に電流が流れるようにしよう。回路は上中下の3つに分かれていて左右に動かせるが、5ヵ所は連動している。上と下を揃えてから中央を合わせれば揃えやすいぞ。


⬅チェンバー内部の回路。上に見えるコネクターピンから下のコネクターピンまで電気が通るように回路をつなげればいいのだ。


➡小さな島の地下に設置されている電磁チェンバー。電力が供給されても回路が通っていないため動いていない。

溶岩チェンバーのパズル

島にある飛行船には空気が入っていない。空気を供給するために溶岩チェンバーへ向かおう。チェンバー内には大きな換気扇があり、溶岩の蒸気をここから送って飛行船を膨らませるのだ。ここでの目的は換気扇のスイッチを入れることだ。チェンバー内には1階と2階に同じ形のスイッチがある。スイッチを左右に動かすと巨大なギアが左右に移動し、回転させれば同じ方向にギアが回る仕組みになっている。ただし、2階のスイッチは左右に動かせないので注意。


⬆2階のスイッチは左右に動かせない。まずは溶岩を排出するのが先決。


⬆チェンバー上部に見えるのが換気扇。その下に壊れのスイッチがある。

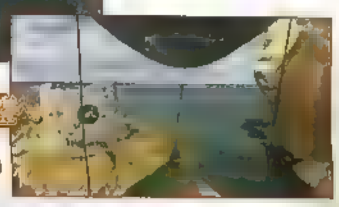

⬅1階のスイッチのある部分をギアで持ち上げれば、換気扇のスイッチが押せるようになる。

バルブタワーのパズル

溶岩チェンバーから出た蒸気は、バルブタワーから飛行船に送られる。ただし、圧力が19でなければ膨らまないのだ。圧力はバルブの開閉で調整できるぞ。バルブタワーは上階、中階、下階の3つに分かれていて、各階に4つのバルブがある。注意したいのは、各階を行き来するエレベーターも圧力で移動するということ。どの階に移動できるかはバルブゲージで確認できる。うまく圧力を19にするには、まず上階までエレベーターをもって行き、その後降りながら圧力を調整すればスムーズに合わせることができるだろう。


⬅エレベーターはゲージが赤の範囲なら上階に、黄色の範囲なら中階に、青の範囲なら下階に止まるようになっている。まずは上階を目指そう。

飛行船で電磁チェンバー上空


➡飛行船が膨らんだら乗り込もう。自動的に電磁チェンバーまで行けるぞ。

Amateria アマテリア
ボールを使った3つのパズルを解こう

バランス橋のパズル → 共鳴リングのパズル → 回転トラックのパズル → 台座のパズル → スイッチヤードのパズル → 力のシンボルを入手 → ジェナーニンへ

アトラクションのような、ボールを使ったパズルが島全体を覆っているアマテリア。ここでは、まず島の3ヵ所に用意されたパズルを解かなければならない。各パズルを解くと制御パネルが閉じ、ある模様が表示される。この模様は中央タワーに行くときの台座のパズルで必要になるので、必ずメモしておこう。中央タワーの屋上でスイッチヤードのパズルを解けば、沖合いのプラットフォームでシンボルが入手できるのだ。



3つのパズルの解きかたをメモ

⬅パズルを解くと制御パネルが閉じ、あるマークを見ることができる。この形は3ヵ所とも違うので忘れずにメモしておこう。

バランス橋のパズル

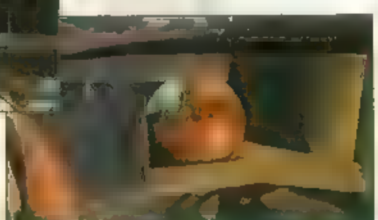
ここの制御パネルは、どう動かしても最後にボールがバランスを崩して壊れてしまう。パズル上に置かれたボールと制御パネル左手にある小屋の錘が釣り合うようにすれば、パズルはクリアーできるぞ。ボールは水晶1、木7の割合で作られている。小屋の錘は下部が木4個で、予備の錘として水晶、鉄、木が各2個ある。ここでのヒントは、ジェナーニンの展望台1階に置いてあった天秤にあるぞ。



⬆3つのレバーの組み合わせで支点となるギアが左、中央、右に移動する。



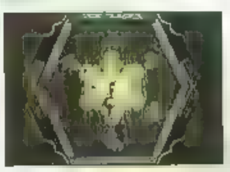
⬆小屋の錘。予備の錘を4個乗せてバランスをとれ。



➡ボールは8分割されている。水晶1、木7で構成。

共鳴リングのパズル

氷の球を発射すると、球は5ヵ所の共鳴リングを通過しようとするが、リング内の音波によって途中で壊れてしまう。球が通過するときに音波を止めなければならない。止める順番は、各リングの先のスイッチで制御できる。通過する順番は制御パネルで確認できるぞ。



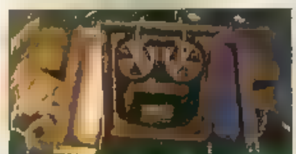
⬅リングの先には制御パネルに似たスイッチが。これで止まる順番を制御する。



➡制御パネル上のスイッチが押されているあいだは、水晶が消え音波が止まる。

回転トラックのパズル

共鳴リングのパズルのレールを通った先にある回転トラックのパズル。氷の球は向かって右側から発射され、回転するトラックの上に乗りながら左右に移動する。最後に右から中央タワーに戻るように調整すればクリアーだ。トラックの回転は、制御パネルの赤い栓を置くことで制御できるぞ。



⬆赤い栓を置くことで、回転トラックを止める場所を制御できるのだ。



⬅丸い皿状の部分で球を受け、バネの力で弾かれて逆方向に球が移動する。

台座のパズル

中央タワーに通じる橋の途中は、3ヵ所ほど通路の蓋が開いていて通ることはできない。蓋を閉じるには、近くにある六角形の台座にコードを入力する必要がある。コードはここで解いた3つのパズルでメモした制御パネルの模様だ。これと同じ模様になるように台座のパネルを押せばいいのだ。

⬇正解のコードを入力すれば橋の蓋は閉まるが、その場を離れると再び開くので注意。

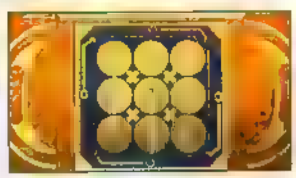


⬆台座の外枠が制御パネルの模様の外枠と同じだとすぐに気づくはずだ。



スイッチヤードのパズル

中央タワー内部の椅子に座り、頭上のレバーを引くと島全体を見渡せるタワー屋上に出る。ここで目の前にあるスイッチヤードのパズルを解けば、この時代のシンボルを入手できるぞ。スイッチヤードはタワー内部の構造と連動している。球は外枠の"C"の形をした部分から島のパズルに放出され、反対側からタワー内部に戻ってくる。スタート地点は青の"C"部分で、ゴールは赤の"C"部分だ。このあいだをスムーズに球が通るようにすればいいというわけだ。



⬆丸いパネルをクリックすれば回転させることができるのだ。

Edanna エダーナ
植物の特性を活用しよう

巨大な大木に覆われたエダーナの時代は、大きく4つのエリアに分かれている。スタート地点となる頂上部分、その下の中腹、さらに下の森、そして最下層となる湿地帯だ。それぞれの部分ではいろいろな目的があるが、クリアーのためには生息している植物の特性を理解する必要があるぞ。太陽の光を反射する反射ランなど、特殊な能力を持った生物を利用して奥に進んでいき、自然のシンボルを手に入れよう。

オーロラ花



⬆光を浴びていると、花の向いた方向に光を集めるという特性を持っている植物。

クアフラーイチジク



⬆茎を通った水を種子に集める植物。種子に光が当たると破裂してしまうのだ。

舌シダ



⬆葉の部分を触るか光を当てれば、葉が開いて橋のようになる。葉の上を移動できるぞ。

反射ラン



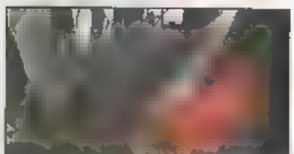
⬆受けた光を葉の向いている方向へ反射させることができる植物だ。

エダーナの流れ

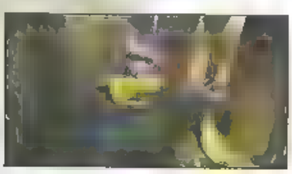
頂上から中腹へ → 中腹の罠を利用して森へ → 森でグロッサメリーを救出 → 湿地帯のハスを開く → グロッサメリーで頂上へ → 自然のシンボルを入手 → ジェナーニンへ

中腹の罠を利用して森へ

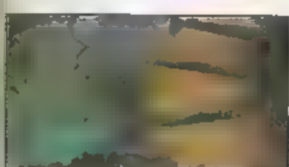
頂上付近にある螺旋状の植物に水を与えれば、葉を通って中腹に降りれる。中腹から森へ進むにはハンガーのような形のツルを使って移動するが、フジツボの橋が邪魔をして先に進めない。中腹ではこの橋を壊すことが目的なのだ。橋を壊すにはフジツボを成長させればいい。ジェナーニンの植物のパズル同様、スクィーを使えば成長させられる。スクィーを橋の上に移動させればいいのだが、それには道の途中にある罠をうまく活用する必要があるのだ。また、ここではイチジクの芽を押して水を溜めておくのを忘れないようにしよう。電気エイもろとも集められた水は、あとあと役立つことになる。



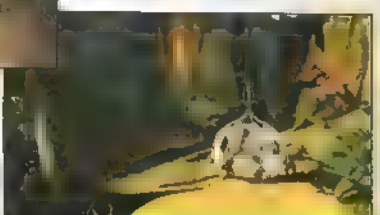
⬆電気エイは、茎を伝って水もろとも芽の部分まで移動させることができる。



⬆ツルを掴めば ブランコのように揺れながら向こう側に飛び移れるのだが 。



⬆螺旋状植物に水を与えれば葉が開く。



➡罠にスクィーを閉じ込めてしまうと、フジツボの橋まで移動できなくなるので注意。

森でグロッサメリーを救出

森の入り口付近にはグロッサメリーが植物に捕まっている。このグロッサメリーを救出することが森での目的だ。捕らえている植物に刺激を与えればツルが開いて救出できるが、では刺激はどうやって与えるのだろう？　中腹にいた電気エイがいればいいのだが・・・。森で重要になるのが、光を反射する反射ランだ。この反射ランを使えばオーロラ花に光を集められるし、舌シダを開くこともできる。グロッサメリーを救出したら、舌シダを通って湿地帯へ向かおう。

電気エイが使えれば



⬆中腹にいた電気エイをここまで連れてこれれば 。



⬅サ ウェトロの壁絵の先は分岐点になっている。右には反射ラン、左には舌シダがある

湿地帯のハスを開く

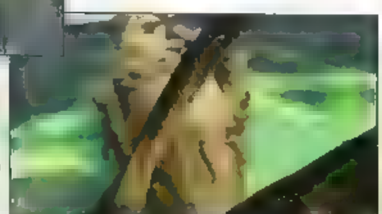
湿地帯での目的は巨大なネメルのハスの花を開くことだ。ハスは2ヵ所にあるが、明るい場所にあるハスには果肉がない。暗い場所のハスを開こう。ハスを開くためにはふたつの刺激が必要だ。ひとつは太陽の光で、オシベを伸ばす効果があり、オシベが伸びれば花粉を外に出せる。ふたつ目は花粉を運ぶ虫で、この虫の刺激で花が開くのだ。光は反射ランが役に立つだろう。虫には、虫がいやがる胞子を噴出するヴェスヴィのキノコが役に立つと思うのだが 。花が開いたら、花の上に乗って実を引いてみよう。大きな音がして、その音を聞きつけたグロッサメリーが飛んできてプレイヤーごと巣に連れて行く。ここで自然のシンボルが手に入るのだ。



⬆ヴェスヴィのキノコの胞子を出せば虫が移動する。出す場所を考えよう。



⬆プレイヤーの背丈以上の高さのハス。この実はグロッサメリーの大好物だ。



➡グロッサメリーは、ハスの実がなっている茎ごとプレイヤーを連れて行くのだ。

全隠しキャラをゲットするには？ CPU戦をポイント攻略!!

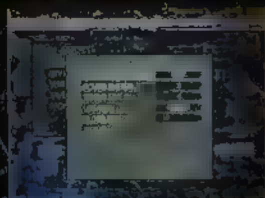
UFC ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP TAPOUT 2

アーケードモードを最大27連勝、UFCモードを27キャラでクリアーしなければ出現しない隠しキャラたち。今回は両モードとも簡単に、そして確実にクリアーできるCPU攻略をお届けするぞ！

	アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ・タップアウト2
発売元	カプコン
発売日	発売中（4月18日）
開発	Crave
ジャンル	バーリトゥード
価格	6,800円（税別）
1作目	
セーブ	ゲームデータ：3ブロック／キャラクターデータ：2ブロック

アーケードモード27連勝ができなくて困っているあなたに！

隠しキャラを出現させるには、CPUとの闘いでいかに立ち回るかが重要になる。CPU戦の基本はゴリ押し、もしくは奇襲がいちばん。ここでは連勝を要求されるアーケードモードをいかに闘っていくかをふたつのパターンで攻略していくぞ！



アーケードモードで出現する隠しキャラ

The Cat アーケードモードで4連勝する



4戦目ということもあり、簡単に倒せるかというとそうでもない。攻撃の連繋はす速いものが多いし、なにより飛び関節をふたつ持っているのがやっかい。打撃中心で、関節技の間合いを外して素早く片づけよう。

FEMME FATALE アーケードモードで8連勝する



基本的には4戦目のThe Catと同じようなキャラクター。飛び関節技に注意して闘えば問題ないだろう。ライフ、スタミナとも少な目に設定されているので、す速い連繋を叩き込み回復の間を与えないように。

ICE-T アーケードモードで16連勝する



16戦目に登場するIce-Tだが、それほど強いキャラではない。打撃は単発のものを出してくる場合が多く、打撃の合間に出してくる2段タックルにだけ気をつければ、楽に勝てる相手といえるだろう。

MASK アーケードモードで27連勝する



27連勝という過酷な条件のもと登場するMASKだが、ここまで勝ち続けてきたなら問題なくクリアーできるだろう。これといった特殊な攻撃をくり出してくるわけでもない。す速い連繋で乗り切ろう。

POINT 1 基本は打撃と飛び関節技で

CPU相手にグランドでのねちっこい展開は時間のむだ。何せ27連勝（27キャラでクリアー）しなくちゃいけないわけだしね。す速い連繋で縦押しするか、一瞬の固め技である飛び関節で勝負を決めよう。飛び関節を持っていないキャラは右ページのオススメ技を参考に連打で攻め込んでもらいたい。

打撃で押しまくる！



↑相手にガードされようが、す速い連繋で押しまくる。ちょっとだけ根気が必要に……

関節で一瞬に決める



↑飛び関節なら一瞬で勝負が決まる。抜けられても決まるまでかけ続けること

POINT 2 対CPU戦オススメキャラは？

簡単クリアーを狙うなら、飛び関節を持っているキャラで。また不本意ながらグラウンドに持ち込まれた際にバックマウントに持ち込みやすい技もある。フランク・シャムロックのマウントトップ中A+Xは、その代表的な技だ。

●打撃なら……



←↓XYXAの4連撃を中心に、マウントトップ→A+Xでバックマウントに……

フランク・シャムロック

●関節なら……



←↓バックステップ中X+Aの立ち腕ひしぎ十字固めは、ほとんど返されない

The Cat

UFCモードで全キャラオススメ技を使い、隠しキャラをゲットだ!

UFCモードをデフォルト27キャラでクリアーするとブルースが出現。その後は出現したキャラでUFCモードをクリアーすれば隠しキャラが続々と登場する。これから紹介するオススメ技を駆使して、まずはデフォルトキャラでのクリアーを目指そう。

ティム・レイジック
オススメ技：XY、XXY



2連続の技だがXY、XXともこれが速く使いやすい。Bでスタンド状態を狙ってもいい。

マルコ・ファス
オススメ技：FS→X+Y



スタンドはXYX（B）で突進。FSからのX+Yは決まらなくてもMTになることがある。

モーリス・スミス
オススメ技：YYXAA、XYXA



さすがは元キック世界一らしく、スタンドの打撃はどれもすばやく使いやすいものが多い

宇野薫
オススメ技：XYBA、YYXY



すばやい打撃を数多く持つ使いやすいキャラ。数種の4連撃技があり、立ち技では最強か？

ロン・ウォーターマン
オススメ技：XYX、BS→A+B/Y+B



BS→A+B/Y+BはMTになりやすい。そこからは絞めを狙わず、XXXでKOを狙うといい

ゲーリー・グッドリッジ
オススメ技：XYX、YXYX



スタンドでのパンチ力は抜群。MTになったときなどもパンチのコンビネーションで

パット・ミレティッチ
オススメ技：YYA、AA



特に特筆すべきものはなし。打撃はすばやいものが多いので、それで攻めよう

マーク・ケアー
オススメ技：YXY、MT→X+A



最大連撃は3連撃のYXYのみで心許ない。FS→XX+Aもおもしろいが、GTなのがキツい

マット・ヒューズ
オススメ技：YXYX、MT→YXYX



スタンドでの打撃は見るものがなし。片足タックルからMT→YXYXの4連打で勝負だ

高阪剛
オススメ技：XYA、FS→X+Y



打撃は標準。FSからのX+Yで関節を狙おう。またMBの際A+BでGTへ移行可能だ

ユージン・ジャクソン
オススメ技：AXYX、XYX



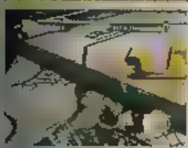
4段連撃があるというのはそれだけで強いということ。立ち技メインで戦っていこう

ジェンス・パルバー
オススメ技：YYXY、MT→YXYXYX



打撃はすばやく使い勝手がいい。立ち中心で組み立てよう。MTからのパンチ6連打は脅威

ジェレミー・ホーン
オススメ技：YYA、FS→X+Y



打撃はYYAのみで闘おう。FSからのX+Yは飛び関節。抜けられるとBTになるときも

ティト・オーティズ
オススメ技：YXY、MT→X+A



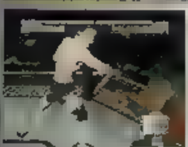
4連撃の打撃も多く使いやすい。FSからのX+Yといった飛び関節もあり、最強クラスだ

ペドロ・ヒーゾ
オススメ技：BB、FS→X+A



BBは2発連撃だが、出が速くスキも少ないので使い勝手がいい。飛び関節も優秀だ

ジョシュ・バーネット
オススメ技：XXY



これといった決め手に欠けるキャラ。XXY、YYYで細かく削るといった闘い方で

アンドレ・ロバーツ
オススメ技：YXY、FS→YYXX



基本的にはスタンドで。技の出は遅いが、当たったときの威力は他を圧倒するほどだ

フランク・シャムロック
オススメ技：XYXA、FS→X+Y、A+B



打撃、飛び関節とも使いやすい。MTからのX+AはBTに移行しやすく最強クラスのキャラ

ピート・ウィリアムス
オススメ技：XY、XB



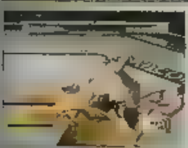
Yからの4連撃があるが、1発目のYが遅く使いづらい。2連撃しかないがXからの連撃で

ダン・スバーン
オススメ技：YXYXYAB、BS→A+B/Y+B



打撃は弱め。投げに絡めていける技を使おう。BSからの投げは抜けられにくいぞ

バス・ルッテン
オススメ技：YXA、Y+A



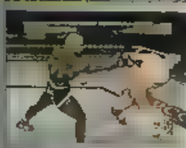
YXAの打撃が速くて使える。また、スタンドからのY+Aは足を狩りマウントへ移行可能

ガイ・メッツァー
オススメ技：XYB、FS→A+B



FSからのA+Bは命題的な技だがよくてMTにしかならない。打撃で攻めていこう。

ケビン・ランデルマン
オススメ技：YYA、XYX



レスリング系だが寝技に見るべきところはなし。Yからの速い連撃で勝負をつけよう

チャック・リデル
オススメ技：YYX



スタンドでの蹴りは大振りばかり。パンチ主体でカウントよりもYYなどの小技で

エヴァン・タナー
オススメ技：XXYX、AAB



打撃に秀でたキャラ。XXYXを軸に闘おう。最後のAは出が遅いがスタンさせやすい

ミッキー・バーネット
オススメ技：BYX、MT→YXYXYX



BYXは相手をスタンさせやすいが決め手に欠けるのがX。MTからはパンチ6連打で

マーク・コールマン
オススメ技：YYX、FS→X+A



FSからのX+Aは返されやすいので注意。使える打撃がY一だけなのでつらい闘いになる

※MT→マウントトップ、MB→マウントボトム、GT→ガードトップ、BT→バックマウントトップ、FS→フロントステップ、BS→バックステップ



式神の城

玖珂光太郎・結城小夜を使ってさらに高い得点を目指そう！

「式神の城」はとことんやりこめる奥の深いシューティングだ。高得点を狙うためには稼ぎ場所だけでなく、いろいろな場面で工夫が必要。その指針を紹介しよう。

[illegible]	シキガミノシロ		
発売元	メディアクエスト	[illegible]	シューティング
発売日	発売中	価格	5800円(税別)
開発	アルファシステム	[illegible]	
[illegible]	ゲームデータ：210ブロック	[illegible]	
その他	ファイティングスティック対応		

ボス速攻撃破パターンを作る

高得点をたたき出すには、STAGE5-1ボスの出す水晶を多量に破壊する必要がある。そのためには、そこまでにできるだけ多くのタイムを残していかなければならない。できるだけ途中のボスを速く倒していくパターンを作ることが必須になってくる。もちろん速く倒すだけではなく、8倍の状態で式神攻撃で倒すことが必要だ。ここでは、玖珂光太郎と結城小夜を例として、ボス速攻パターンの具体例を示してみた。

まず、特殊攻撃の使いどころがポイントになる。特殊攻撃は敵の攻撃がかわしにくく、撃ち込みにくいときに使うのが基本。さらに無敵時間を利用すれば、式神でフィニッシュしやすくなる。玖珂光太郎は特殊攻撃の威力が弱いので、連発で使うのもひとつの手段だ。また、特殊攻撃以上に威力を発揮するのがテンションショット。最大限に活用しよう。

また、ボスだけでなくザコ敵を速く倒すことにより、時間が短縮できる場所もある。工夫を重ねれば、飛躍的にタイムが短縮できるはずだ。



↑STAGE2-1では、呪殺兵を倒した直後に特殊攻撃を使うとタイムを短縮できる。

パターン1 特殊攻撃の無敵時間を利用

まず足を式神を使って破壊。壊したら左右の羽に近づいて8倍を保ち、コインを回収。ほぼ同時にボスは動き始めるので、離れて通常攻撃で撃ち込む。通常攻撃でゲージを5分の1程度減らしたら、すぐに特殊攻撃を使用。無敵時間中にボスの羽の模様の上に乗りコインを回収する。特殊攻撃の無敵時間が切れる寸前にボスの顔の上に重なり、式神攻撃でボスを破壊しよう。

結城小夜の飛蝶（ST1-1）撃破パターン



↑[illegible]で破壊。コイン回収時は羽に近づいて8倍を保つ。

↑通常攻撃でボスの体力をわずかに減らしておく。[illegible]でボスの体力を調整。

↑特殊攻撃を使い、パーツに重なる。特殊攻撃後の無敵時間中に式神攻撃で倒す。

パターン2 特殊攻撃2発で強引に倒す

最初は通常攻撃で撃ち込み、ボスが剣を振り降ろしたら特殊攻撃を使う。直後に無敵時間があるので、ボスに重なってテンションショットを撃ち込んでいく。無敵時間が切れそうになったら再び特殊攻撃。するとボスはすぐに第2形態に移行する。その後は正面からテンションショットでダメージを与えて倒す。同様にSTAGE4-1ボスも、特殊攻撃2発で速攻パターンが作れる。

玖珂光太郎の夏バウマン（ST4-3）撃破パターン



↑正面から撃ち込みながら、剣を振り降ろそうとしたときに特殊攻撃を使う。

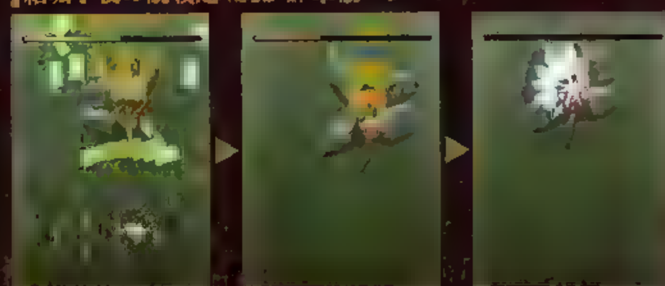
↑特殊攻撃を使った直後の無敵時間は重なって撃ち込み、再び特殊攻撃を使用。

↑2発使えば第2形態へ変化。針弾を利用してテンションショットで撃ち込む。

パターン3 テンションショットを活用

ボスが出現したら、ボスまえのザコが出した紫弾やボスの弾にかすりながらテンションショット。ある程度ダメージを与えたら、近づいて式神攻撃を当てて第2形態へ変化させる。第2形態へ変化したら、弾を撃つまえからボスにはりついてテンションショットで攻撃。一気にボスの体力を減らし、最後は式神でとどめを刺す。最速で倒せば、ボスから紫弾を撃たれるまえに倒せる。

結城小夜の飛戦足（ST2-1）撃破パターン



↑第1形態はボスの弾をかわしながら離れてテンションショットで攻撃。

↑第2形態になったら、ボスの真正面にはりついてテンションショット。

↑ボスを倒す寸前にボタンを押しっぱなしにして式神攻撃でとどめを刺す。

STAGE 5-1 水晶稼ぎの具体例

玖珂光太郎と結城小夜の水晶稼ぎのパターンを紹介しよう。水晶を多く出すことも大事だが、それ以上に倍率をかけて壊し、回収するのが重要。1ループの稼ぎで最低でも1億点、めざすは1億5000万点以上だ。

玖珂光太郎

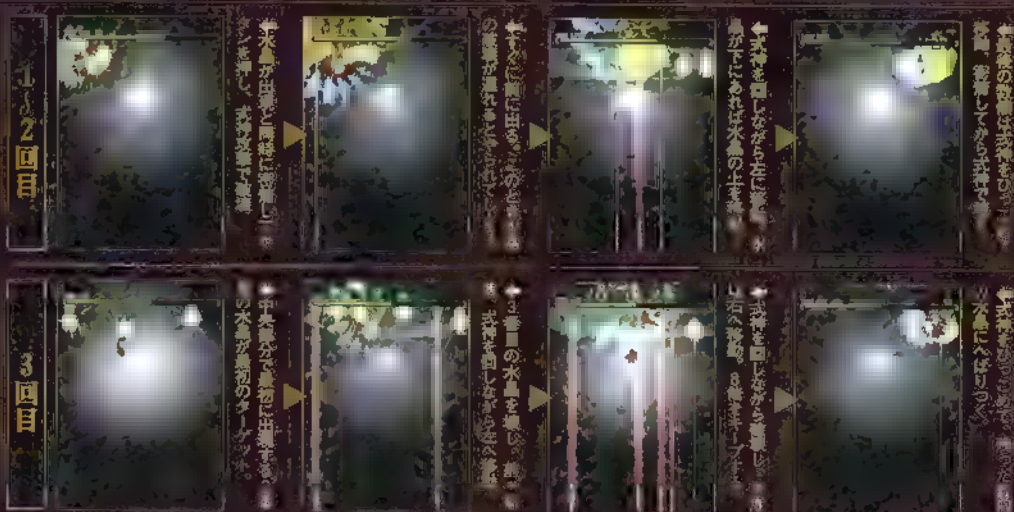
玖珂光太郎での水晶稼ぎは、自動追尾の式神をうまく水晶にロックせることがポイントになる。ボスにロックしてしまうのはプレイヤーの位置が高すぎるから。一定以上の高さにいればちゃんと水晶にロックしてくれる。

1～2回目は中央からやや左（2回目は右）の最上段で待ち、水晶が出た瞬間にボタンを押す。式神が水晶をロックしたら少し下がり、その場で少し待つのがポイント。左から5番目の水晶にロックさせ、3個同時に壊すのが理想。3回目はスタート直後の動きかたがポイント。最初は左の水晶にロック、つぎに中央の水晶にロックさせる。



結城小夜

結城小夜はいくつかパターンがあるが、ここで紹介するのはリスクは高いが高得点が狙えるパターンだ。1～2回目は水晶が出たらボタンを押しっぱなしにし、ショットと式神攻撃で水晶を破壊。そのまま前に進み、式神を回しながら右（2回目は左）に進む。このとき、水晶を破壊するのが遅れると当たり判定が残り、食らってしまうので注意しよう。水晶が少なくなったら式神をひっこめて移動。水晶にへばりつき、再びボタンを押して式神の出始めで破壊していく。3回目は中央に出現する水晶から破壊。式神を回しながら左に移動し、そのあと右へ動いていく。



『式神の城』ディレクター アルファ・システム 須田直樹氏が語る開発秘話

『式神の城』の制作は、アーケード版の発売元であるタイトーさんに出した企画が始まりです。タイトーさんのアーケードゲームに、『サイキックフォース』があるじゃないですか。あの作品をヒントに、キャラクターが立った超能力者どうしの闘いを描いたシューティングをやればいいなと。でもそのままではオリジナリティーがないので、オリジナルの世界観を考えました。その結果『式神の城』というゲームが生まれたんです。

アーケードのシューティングは、キャラクターとストーリーがしっかり立っているものが少ないですよね。純粋にシューティングの楽しみを味わうなら別にいらないですし、キャラ設定や世界観を立てるのは手間がかかりますから。しかしせっかくアルファ・システムで作るんだから、アルファの色を感じてもらえるような世界観にしたいな、と思いました。

"超能力"が"式神"に変わったのは理由があるんです。式神は超能力を具現化するために必要だったんですよ。超能力というものは表現が難しいんですよね。サイコキネシスとかテレパシーとか、形にしにくいものになってしまう。そこで式神を持ってきたんです。式神という具現化されたものを使役するということになれば、はっきり能力が形になるし、キャラクターごとに違いが明快になる。そのおかげで、キャラクターの性格もはっきりしてきました。うまくキャラクターとゲーム性をマッチさせられましたね。

アルファ・システム
企画開発課
須田直樹



『式神の城』ディレクター。公式設定資料集にインタビューが掲載されているが、今回のものは未収録部分をまとめた。



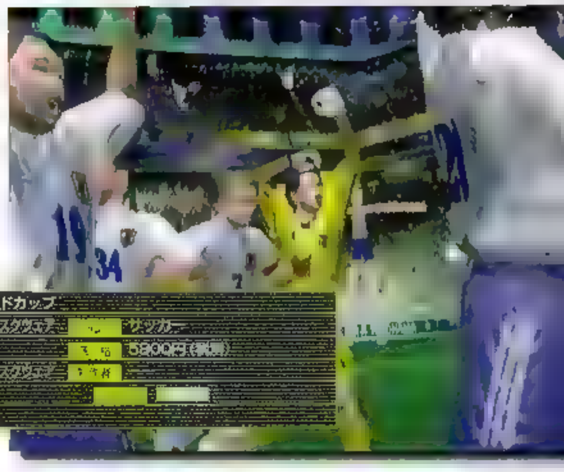
↓ふみこは"萌えキャラだけど操作はスティック"というコンセプト。

<水晶破壊後に残る攻撃判定> 水晶を破壊したあと、なぜか当たり判定が発生しやられることがある。この判定は、水晶がレーザーを撃つタイミング（実際には壊れているので撃たないが）に合わせて発生するようだ。速攻で水晶を破壊するか、破壊した直後にすり抜ければ安全。

プロに負けるな！ 勝利をつかめ！

2002 FIFA WORLD CUP

今回は難易度をプロ以上に設定して、2002 FIFAワールドカップ™モードを徹底攻略。もちろん、対人戦にも活用できるぞ！



タイトル	2002 FIFA ワールドカップ
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
ジャンル	サッカー
発売日	発売中（6月2日）
価格	5800円（税別）
開発	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
記録	ゲームデータ 45ブロック
その他	―

最初の国選択は慎重に ここから勝負は始まっている！

勝利を追及するのであれば、やはりFIFAランキング上位の国を選択したい。とくに守備力、スピード、決定力の高いイタリア、イングランド、攻撃系タレントの宝庫ブラジルでのプレイをオススメする。システムは好みでかまわないが、戦略はカウンター、プレッシャーに変更しておこう。プレスをかけてボールを奪い、速攻を狙うのだ。

選手の能力はしっかりと確認し、適材適所に配置する。同程度の能力の場合、スピード重視で。足が遅いと、す速くなった相手選手の動きに対応できない。DFでもSPDが最低6は欲しいところだ。また、少ないチャンスを生かすためにも、SHT 7のFWが欠かせない。



←日本でプロレベル以上の予選突破は至難の業。5バックで挑む覚悟が必要かも。



←相手の位置、状況を確認するため、視点は必ず[illegible]見渡[illegible]



↑ディフェンダー5人が横一列に並ぶ、イタリアの美しいディフェンスライン。コンピュータに守備を任せていても安心できる。ボールを奪ったら、速攻開始だ！

優勝すると「夢の選抜チーム」が出現する！

2002 FIFA ワールドカップモードで優勝すると（難易度は関係なくビギナーでも可）、選抜チームが出現する。選抜チームは、使用していた国の大陸（アジア、アフリカ、アメリカ大陸、ヨーロッパ）の決定。すべての選抜チームを出現させると、世界選抜チームが使えるぞ



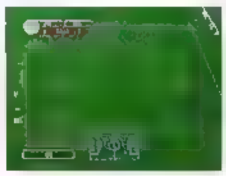


オフェンス 的確です速い状況判断が必要になってくる！

難易度が上がると、ドリブルを使った中央突破や、敵陣での細かいパス回しがほぼ不可能。となると、ロングパスを使ったカウンターや、リスクの少ないサイドからの攻撃に活路を見出すしかない。ここでは、これらの作戦を有効にする、攻撃の基本を伝授する。

•ロブを有効活用する

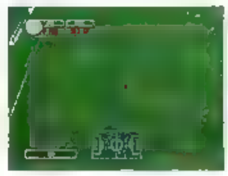
ボールを奪ったら状況を確認。パスコースがあれば、す速くパスを選択。グラウンダーがムリな場合は、ロブを積極的に使おう。



←ロブでパスをつなぐことも重要。蹴る強さと距離感を、確実に把握しておくこと。

•意外と使ってないテク

右スティックで出せるワンツーは、パスの強さを決定する手間が省け、す速いパス回しが可能なお得なパス。ぜひ使ってみよう！



←攻撃時、白ボタンを押すことで選手が裏のラインを走り出す。これも意外と使えるぞ。

•ベストの位置からシュート！

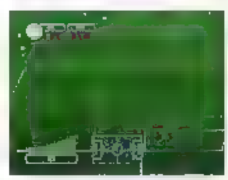
シュートはゴール正面からがベスト。ペナルティエリア付近からシュートチャンスとなる。ここから8割くらいの力で左右の端を狙え。



←SHT 7の選手ならば、自動的（ランダム）にホールが変化するので、非常にありがたい。

•クロスは難易度高し

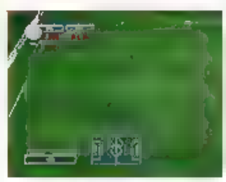
サイドからのクロスは先行入力でシュート。だがプロ以上では難易度が高く、相手がそろっている場合は成功の確率が低くなる。ためらうな



←先行入力自体は使いどころが多い。ヘディングよりもボレーのほうが使いやすいかも。

ディフェンス ポジショニングを考えてゴールを守れ

タックルを成功させるには、相手前方まです速く到達することがポイント。ディフェンス時にもダッシュを有効に使うこと。また、パス、ドリブルのコースを消すポジショニングも重要。とくにゴール前では必ず体を入れて、シュートコースを消すようにする。



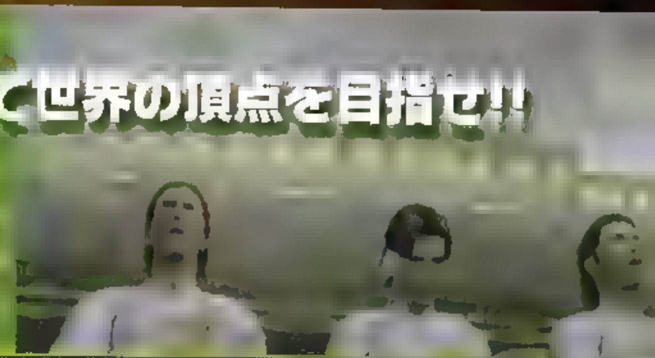
←能力の高い味方選手のポジショニングは優秀。ある程度守備をまかせても大丈夫だ。



←体を寄せてシュートコースを消す。ゴール前では、ムリにタックルに行く必要はない。

インターナショナルモードで世界の頂点を目指せ!!

実況ワールドサッカー
WORLD SOCCER 2002

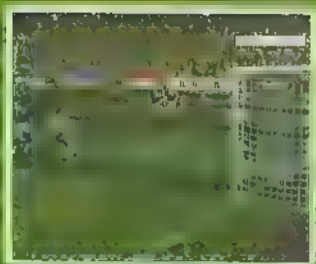


[illegible]ムがXboxにやってきた[illegible]ゲーム中で世界の強豪国との[illegible]

タイトル	ジッキョウワールドサッカー2002
発売元	コナミ
発売日	発売中(5月23日)
ジャンル	サッカー
価格	6800円(税別)
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪
作者	プロデューサー [illegible]
ブロック	ゲームデータ:41ブロック
その他	[illegible]

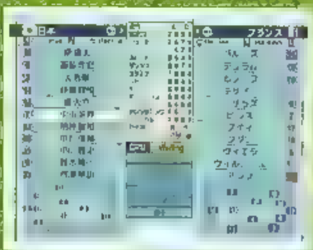
試合を有利に運ぶためのテクニックを覚えよう!!

実況ワールドサッカーシリーズの最新作がXboxで登場[illegible]ル面や選手の動きなどの再現度は[illegible]ルモード」は、世界58カ国で争われるトーナメント戦。今回は、このトーナメント戦を制するための基本を伝授していくぞ。



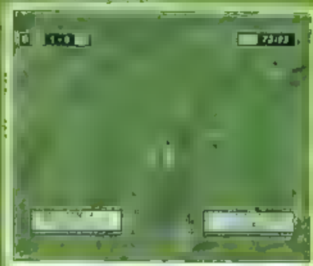
●選手のスタミナに注意せよ!

右トリガを引いてダッシュを使うと、選手の動きが非常によくなると同時にスタミナを消耗してしまう。そのため後半戦では選手の動きが鈍りがち。むだなダッシュはできるだけ控え、体力を温存するべきだ。とくに主力選手のスタミナが切れて、後半は動けなくなってしまったという事態は避けたい。また、消耗の激しい選手はベンチに下げて、控えの選手に交替させよう。



●上手な連携を決め、敵陣に乗りこめ!

ドリブルはできるだけ敵がいないスペースへ向かって進み、敵が寄って来たときはダッシュで振りきること。敵と真正面から1対1の状態になった場合[illegible]ル状態から右トリガ+方向キーのフェイントを使おう。これで、突破できる確率が高くなるぞ。



パスワークが重要

空きスペースの味方へパスを送るのが効果的。[illegible]パスをうまく使いよう。味方が前方に控えている場合は、スルーパスが最適。パスをカットされない位置を考えて蹴ろう。



さらに楽しみが増える、うれしい隠し要素を紹介するぞ!!

3種類用意された隠しコマンド

タイトル画面が表示されているあいだに下記のコマンドを入力すると、隠し要素が出現する。コマンド入力で、L・Rスティックボタンとなっている箇所は、アナログキーを上から押せばオーケー。コマンドの最後はBACKボタンを押しながらSTARTボタン。これでいい。



マッチモードでのプレイ時のみ有効。

●コマンド一覧表

[illegible]	タイトル画面で A A Y Y B X B X L R Lスティック Rスティック BACK+STARTを押す。
選手の顔がデカくなる	タイトル画面で 下 右 上 左 A B Y X 白 黒 BACK+STARTを押す。
[illegible]	タイトル画面で、Lスティック Lスティック Rスティック Rスティック L R 黒 白 B A BACK+STARTを押す。

スペシャルゲーム・オールスターチームが出現

下記のチームでインターナショナルカップモードをクリアーすると、さまざまなオールスターチームが使用可能。



選抜チームを、出現させることができるか!

●オールスターチーム出現条件

[illegible]	58カ国すべてのチームでクリアーすることが使用できる条件。
ユーロスター(欧州選抜チーム)	イングランド イタリア ドイツ フランス オランダ スペイン ポルトガルでクリアーする。
[illegible]	日本 韓国 イラン オーストラリアでクリアする。
アフリカスター(アフリカ選抜チーム)	ナイジェリア カメルーン 南アフリカ・でクリアーする。
[illegible]	ブラジル アルゼンチン メキシコ パラグアイ チリでクリアーする。


ファミ通PS2
プレイステーション2
enter brain
6月14日号/定価490円
5月31日発売!!
梅雨も吹き飛ばす
2大特集
ドラゴンクエストモンスターズ1・2
ファイナルファンタジーXI
どこよりも充実のネットワーク情報!
話題作目白押しの最新ゲーム速報!
特別折り込み新聞で攻略データも満載!
ファミPオリジナルメモリーカードシールつき!
ユーディーの表紙が目印です!!
人気タイトルを徹底攻略!!
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオン独立戦争記～
ディズニーゴルフ クラシック
ランナバウト3・ネオエイジ
熱チュー！プロ野球2002
ワールドサッカー ウイニングイレブン6
ガレリアンズ:アッシュ
-U- アンダーウォーターユニット
絶体絶命都市
【お問い合わせ先】株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業部 ☎03・5433・7850
※品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。【通信販売のお問い合わせ先】株式会社アスキーイージー ☎03・5351・8202 http://www.arcs.ne.jp/direct/
©GUST CO.,LTD. 2002 /Illustration 双羽純 ©2002 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved ©アーマープロジェクト/バードスタジオ/エニックス 2002

Xbox公式サイト xbox.jp 通信

Vol.5

http://xbox.jp/

まずはキャンペーン情報から。

5月22日のXbox値下げにともなって5月20日から始まった、"Xbox早期ご購入ありがとうキャンペーン"!! 5月21日までにXbox本体を購入した人には、ソフトや周辺機器のプレゼントが用意される。そのほか、6月13日発売となる「ラリースポーツ・チャレンジ」の"GET WILD!"キャンペーンなど、Xbox.jpではファンへさまざまな情報をお届けしているので、今月もお見逃しなく。E3での発表のリリースもいち早くお届けしています。ぜひ見てね！

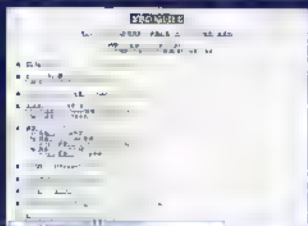
ファンサイト紹介 第3回

今月紹介する"XBOX-FILE"は、管理人のtomoさんが昨年5月から運営しているファンサイト。ほぼ毎日最新情報を発信しているので、いち早くXbox情報をゲットすることができる。さまざまなニュースだけでなくBBSなども用意されているのだ。「サイトを開設して1年、まだまだコンテンツは不十分ですが、Xbox情報ならXBOX-FILE! と言われるぐらいにがんばりたいと思います。」ぜひ一度チェックしてみよう！

XBOX-FILE　http://www.xbox-file.net/



↑ほぼ毎日情報をアップ！ Xboxネタならここでいろいろ確認することができる。



↑BBSでファン同士のコミュニケーションも実施。機会があれば、参加してみよう。

From Xbox Retail Marketing department

販売店情報

ラリースポーツ・チャレンジ グッズをゲットしよう

5月22日から新価格となったXbox。この価格改定とともに、購入者先着20万名様に「ラリースポーツ・チャレンジ」などの体験版ソフトをプレゼント中。未購入の方は、ぜひこの機会に！ さらに6月は、「ラリースポーツ・チャレンジ」関連のイベントなどを実施します。"GET WILD!"キャンペーンだけでなく、イベントでは、オリジナルトミカのプレゼントなども予定されているのだ。

これからもお店ならではの展開を用意しているので、お店でぜひXboxの最強スペックを体験してみよう。お店に行かないと損をするかも!?

また、7月からは夏のキャンペーンが開催されます。詳細は次号でお知らせしちゃうのでお楽しみに。

ラリースポーツ・チャレンジ"GET WILD!"キャンペーン

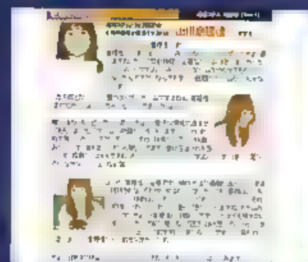
クイズに答えると抽選で1名の方にプジョー206 XS"Xboxラリースポーツ・チャレンジ仕様車"が当たる！ さらにソフトを買って封入のアンケートハガキを送ると、抽選で300名様にビットチャージーが当たる！ プジョーが当たるクイズは6月30日まで実施中。免許と駐車場が用意できるなら、早速Xbox.jpから応募しなきゃね！



↑このクルマが当たる！ Xbox「ラリースポーツ・チャレンジ」仕様車

ニュースメール情報配信中

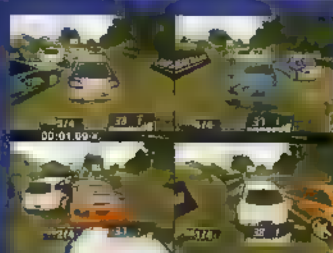
5月のニュースメールでは、「HALO」(ヘイロー)の日本一を決める「HALO Championship Japan」の告知やキャンペーン情報をいち早くお届け。ご好評の5月のコラムは、山川恵理佳さん。6月は、仲根かすみさんが登場します。まだニュースメールの配信に登録していない人は、すぐに登録しよう。不定期に配信されるニュースメールが、HTML形式で届くぞ！ お楽しみに。



↑コラムでは、ゲストの方によるXboxをプレイした生の声をお届けしています。

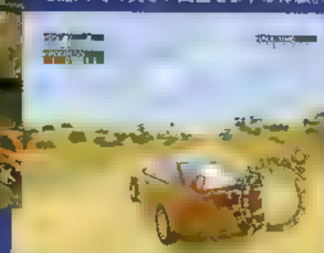
WebMasterからのメッセージ

神谷です。Xbox.jpはこれから発売されるタイトルの紹介や、キャンペーン情報など内容も増え、ますます充実！ サイトを更新している私も楽しみになってしまう情報がたくさん掲載されます！ 6月はいままで以上に耳よりな情報がたくさん出ますので楽しみにしていてくださいね！



↑同時4人プレイも可能なラリーゲームの最高峰を目で見て確かめてみよう。

↓「ラリースポーツ・チャレンジ」の体験版でその美しい画面をまずは体験。



Xbox広報ここだけの話 ―教えて市川さん―

Q 「HALO」の続編の予定は？

山梨県 後藤智和 19歳

市川 私も「HALO」のキャンペーンモードをクリアしてしまい、「HALO」担当に「続編出ないの？」と聞いていますが、何も教えてくれません。残念！ しかし、続編の情報をキャッチしたら、ファミ通Xboxにすぐ教えます。そのときは特集組んでくださいね。よろしくです。"HALO Championship Japan"に、全国からたくさんの参加、この場を借りまして、皆様ありがとうございます！

Q マイクロソフトの日本タイトルの2作目は、いつごろ発売ですか？

千葉県 小池暁 18歳

市川 何がいつとはまだ言えませんが、5月20日のE3まえに開催したThe Xbox Briefingで「ブリンクス」と「格闘超人」が発表されました。発売日が決まりしだい、報告します！

来月採用者プレゼント



←日本では販売されていないTシャツなど3点

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。
来月採用の中から3名に（Tシャツ2名、ポロシャツ1名）プレゼント（希望サイズを［M・L］を記入）。今月の後藤さんには先月紹介した「HALO」[illegible]をお届けします。



レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ

- 開発：ノイズファクトリー／エボガエンタテインメント 販売：サンアミューズメント 発売：プレイモア
- 2D対戦格闘
- 6月中旬稼動予定

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

今回紹介するのは、ネオジオの新作対戦格闘『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』。2D対戦格闘の歴史に、また一枚新たなページが加わる。

ネオジオはまだまだ現役ハード！ 2vs2の2D対戦格闘ゲームに新作登場!!



数々の2D対戦格闘の名作をリリースしてきたネオジオハードから、新しい対戦格闘が発表された。それがこの「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」だ。黒龍の力を崇拝する教団をめぐり、14人が戦いに参加する。

ゲームシステムの大きな特徴は、2対2のタッグバトルを採用している点。タッグゲージが最大になるとB+Cの同時押しでキャラクターをチェンジできる。キャラクターをチェンジすれば、ある程度ダメージを回復させられるのだ。そのほかにもデュプレックスという独特の攻撃がある。デュプレックスはタッグゲージが満タン時に必殺技ゲージをふたつ使用する超絶技。パートナーとふたりで相手を攻撃する強力なものだ。2D格闘のツボをしっかり押さえたこの作品、格闘マニアなら見逃さずチェックだ



パワーゲージとタッグゲージで超絶コンボ! 決めろ! デュプレックス!!

←デュプレックスは↓↘→B+Cで発動。攻撃は連続で2セット[illegible]とパートナーが攻撃

↓2D格闘ならではの、爽快かつ迫力ある必殺技がガンガンくり出される。



↑プレイヤーは14人で、その中から2人のコンビをセレクトする。



まだまだある！ ネオジオタイトル！

近作の「メタルスラッグ4」も好評なネオジオハード。今回紹介した「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」以降も新作が続々発表される予定だ。発売時期や正式タイトルは未定だが、「新・豪血寺一族」、「KOF 2002」、「SNK vs CAPCOM」というタイトルが挙がってきている。1990年以来13年間、多数の名作をリリースしてきたネオジオはまだまだ健在なのだ。



プレイモア オフィシャルホームページ
http://www.playmore.co.jp/

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

ディノクライシス2

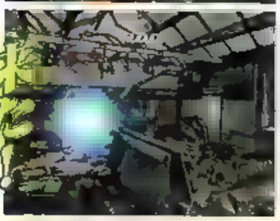
■スペック Windows 95/98/Me/2000/XP

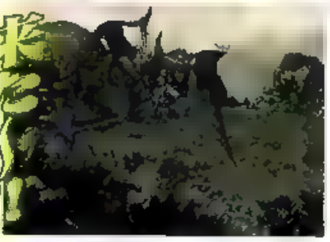
Direct X7対応 VRAM 4MB(16MB以上推奨)

迫り来る恐竜を撃ちまくれ!

プレイステーションでおなじみの人気シリーズ第2弾をPCに移植。謎解き要素はもちろん、恐竜から逃げたり倒したりのアクション性も高い。Xboxで最新作が予定されているから、いまのうちにプレイしておくといいかも。このテのジャンルだと武器の残弾に気を使いがちだが、本作では残弾をチャージすることが可能で、ド派手に撃ちまくることができる。そのぶん出現する恐竜の数も多いが……。





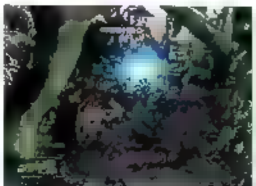


来た!
来た!
来た～!!

⬅近くを通過しただけで、主人公に襲いかかる恐竜。

⬅場所によっては無限に恐竜が出現する場所もある。

⬆あちこちで遭遇することになる、巨大な恐竜。初期装備では歯が立たない。



撃ちすぎても貰えるから安心!



⬆➡弾切れ寸前になったら、セーブポイントで弾丸を補給せよ。

⬇フィールド内で何度も遭遇することになる謎の3人組。敵なのか、それとも……?



ふたりの主人公を使いわける

このゲームには、デュランとレジーナというふたりの主人公が存在する。ゲームスタート時にはデュランを使うことになるのだが、ドジを踏んでい部屋に閉じこめられたときなどは、前作の主人公であるレジーナにバトンタッチすることになる。ふたりはそれぞれ初期装備が異なるため、移動できるルートが異なる。助けに行って迷わないように注意して進もう。

デュラン



レジーナ

パワーアップしたグラフィックに注目!



パソコン版

下のプレイステーション版の画面写真と見比べてほしい。表情までわかるのは驚きだ。パソコン版ならではの1600×1200ドットという高解像度CGを堪能しよう。

プレイステーション版

発売当時は評判になったプレイステーション版「ディノクライシス2」のグラフィック。だが、さすがにPC版の画面と並べてしまうと、ちょっと見劣りしてしまう感じがする。

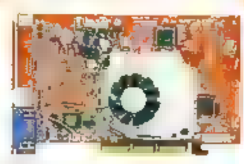


PC NET GAME NOW!!

ネットワークゲーム最新情報

Sound Blaster PCI 5.1 Digital





3D Blaster 4 MX460

GLADIAC 517ViVo



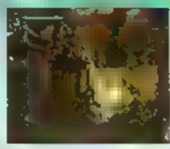
「ディノクライシス2」オフィシャルサイト http://www.capcom.co.jp/capcom-pc/dino2/

X DATA BASE

ソフト、周辺機器、ウラ技、攻略本情報、etc…
Xboxのお役立ちデータを総まとめ!!

Xboxに関するいろんなデータをまとめたデータベースコーナーを新設！発売ソフト一覧やゲームをより深く楽しむための隠し要素などをお届け！

発売済みタイトル一覧

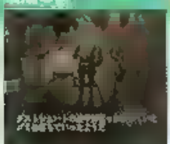

発2月22日 価6800円
メカプコン


発2月22日 価9800円
メコーエー



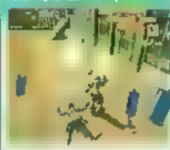
発2月22日 価6800円
メコナミ


発2月22日 価6800円
メコナミ


発2月22日 価6800円
メコナミ



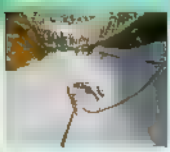
発2月22日 価6800円
メコナミ



発2月22日 価6800円
メセガ


発2月22日 価6800円
メテクモ


発2月22日 価6800円
メBUNKASHA GAMES

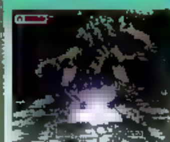

発2月22日 価6800円
メマイクロソフト


発2月22日 価6800円
メマイクロソフト

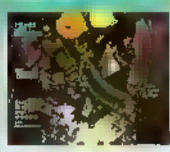


発2月22日 価6800円
メマイクロソフト

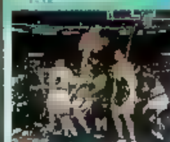

発2月28日 価6800円
メ元気


発2月28日 価6800円
メパンサーソフトウェア


発3月7日 価6800円
メエレクトロニック・アーツ・スクウェア


発3月14日 価5800円（※2）
メメディアクエスト


発3月21日 価6800円
メセガ


発3月28日 価6800円
メコナミ


発4月4日 価6800円
メエレクトロニック・アーツ・スクウェア


発4月4日 価6800円
メエレクトロニック・アーツ・スクウェア


発4月4日 価6800円
メエレクトロニック・アーツ・スクウェア

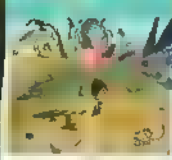

発4月18日 価6800円
メカプコン

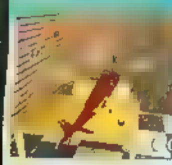

発4月25日 価6800円
メマイクロソフト


発5月2日 価6800円
メエレクトロニック・アーツ・スクウェア


発5月2日 価6800円、プレミアムBOX 8800円
メメディアクエスト


発5月23日 価6800円
メコナミ


発5月30日 価6800円
メアイドス・インタラクティブ


発5月30日 価6800円
メアクアシステム

●レビュー得点は、ファミ通Xboxのクロスレビューコーナーでの評価点の合計値（40点が最高得点）です。
●表中の略号は、以下のことを表しています。
発 発売日 価 価格 メ 発売元
アクション
アドベンチャー
レース
ロールプレイング
シミュレーション
スポーツ
シューティング

SECRET FILE

Xboxソフトの隠し要素やウラ技を掲載するのが、このコーナー。とはいっても、この誌面スペースでは全タイトルの掲載は無理。そこで今号は、売上ランキングで成績優秀だったタイトルを中心に掲載！

DEAD OR ALIVE3

勝利ポーズ選択

対戦に勝利後、勝利ポーズ表示までにF、P、Kのいずれかのボタンを押しておく。

アイン出現方法

ディフォルトの16キャラクターでストーリーモードをクリアー後、タイムアタックモードかサバイバルモードでハヤテを選択。プレイ後のネームエントリーで"EIN"と入力する。

リプレイ巻き戻し

リプレイ画面に入るときF+Kを押しておき、リプレイ時にPを押す。

隠しコスチューム

"DOA3隠しコスチューム一覧表"にある出現条件を満たすと、隠しコスチュームが使用可能になる。ただし、コスチュームはNo.の若い順でないと出現しないので注意。

幻魔 鬼武者

難易度変更

オズリックを倒すまでに4回以上、またはマーセラス・改を倒すまでに5回以上ゲームオーバーになると、難易度"易しい"が出現。また、難易度"通常"を3時間以内でクリアーすると、難易度"難しい"が出現する。

特典

蛍石を20個以上集めてクリアー。

かえで"特別"

蛍石を30個すべて集めてクリアーする。

左馬介"最強"

最初から"毘沙門剣"を持ち、飛び道具や術技が無限に撃てるようになる。鬼魂全12ステージをクリアーすれば、難易度"易しい"と"通常"で出現。難易度"難しい"でクリアーすれば、難易度"難しい"でも左馬介"最強"が選択できる。

左馬介"特別"

難易度"難しい"を"鬼武者"の称号(3時間以内に敵を600以上倒し、魂を55000以上集めてクリアー)でクリアーする。

Project Gotham : World Street Racer

スペシャルカラー追加

プレイ時間が5時間を越えるとメニュー画面に"Medal Pursuit"が出現。このモードでメダルを獲得すると、獲得メダルに応じたスペシャルカラーが追加される。また、kudos ChallengeのbonuslevelですべてゴールドメダルAを獲得しても、スペシャルカラーが追加される。

ガンヴァルキリー

チャレンジモード出現

ゲームを一度クリアーする。

ケリー レベル3

1～13の各ステージにひとつずつあるハレーコアをすべて回収する。

サブロウタの色変え

チャレンジモードでサブロウタを選択し、両トリガを引きながら方向ボタンの上、X、右、X、下、X、左、Aの順番に押せば、サブロウタレベル2で出撃できる。また、このコマンドのXをYに変えて入力すると、サブロウタレベル2プロトタイプで出撃できる(性能は変わらない)。

プレイ履歴

①ゲームクリアー、②チャレンジモードをサブロウタで全ステージクリアー、③ケリーレベル3を出現させる、以上3要素を出現させると、プレイ履歴のクリアーランキング以外が点灯する(ただし、点灯するだけで、ほかには何も起こらない)。

DOA3隠しコスチューム一覧表

キャラクター	No.	出現条件
かすみ	COS03	スパーリングモードのエクササイズをクリア
	COS04	ストーリーモードをノーコンティニューでクリアー(ベリーハードはコンティニュー可能)
	COS05	タッグバトルモードで打撃/投げ/ホールドの各成功率30パーセント以上かつトータル成功率が70パーセント以上
ティナ	COS03	タイムアタックモードのシングル戦で銅賞(20勝)以上を3回獲得
レイファン	COS03	サバイバルモードのタッグ戦でジャン・リーをパートナーにして銅賞(20勝)以上を獲得
	COS04	色変えを含むすべてのコスチュームでストーリーモードをクリア(8回)
あやね	COS05	タッグバトルモードで打撃/投げ/ホールドの各成功率30パーセント以上かつトータル成功率が70パーセント以上
エレナ	COS03	サバイバルモードで1回のプレイ中に"イルカの像"を3個以上獲得
クリスティ	COS03	タイムアタックモードのシングル戦で金賞(4分30秒以内)を獲得
ヒトミ	COS03	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上
	COS04	サバイバルモードのタッグ戦でザックをパートナーにして銅賞(20勝)以上を獲得
ブラッド・ウォン	COS03	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上
ハヤテ	COS03	タイムアタックモードのタッグ戦でハヤブサをパートナーにして金賞(3分30秒以内)を獲得
リュウ・ハヤブサ	COS04	サバイバルモードのタッグ戦でハヤテをパートナーにして銅賞(20勝)以上を獲得
ジャン・リー	COS03	タイムアタックモードのタッグ戦でレイファンをパートナーにして金賞(3分30秒以内)を獲得
ザック	COS03	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上
	COS04	サバイバルモードのタッグ戦でヒトミをパートナーにして金賞(3分30秒以内)を獲得
バース	COS03	サバイバルモードのシングル戦で銅賞(10勝以上)を3回獲得
ゲン・フー	COS03	タイムアタックモードのシングル戦で金賞(4分30秒以内)を獲得
レオン	COS03	サバイバルモードで1回のプレイ中に"鉢植え"を3個以上獲得
バイマン	COS03	サバイバルモードのシングル戦で銅賞(10勝以上)を3回獲得
アイン	COS03	タイムアタックモードのシングル戦で銀賞(6分以内)を3回獲得

攻略本・関連書籍一覧

書名	発売元	価格	ISBNコード
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1290円(税別)	4-7577-0857-2
幻魔 鬼武者 ~[illegible]~	DigiCube	1500円(税別)	4-8878-7026-4
幻魔 鬼武者 完全攻略ガイド	講談社	1000円(税別)	4-5761-6308-2
サイレントヒル2 最期の詩 公式ガイド	NTT出版	1300円(税別)	4-7571-8119-1
JSRFジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1200円(税別)	4-7577-0822-X
式神の城 公式設定資料集	エンターブレイン	2400円(税別)	4-7577-0873-4
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	エンターブレイン	1300円(税別)	4-7577-0798-7
デッドオアアライブ3 公式攻略ガイド	集英社	1200円(税別)	4-08338-6525
デッドオアアライブ3 ガイドブック	エンターブレイン	1000円(税別)	4-7577-0526-9
デッドオアアライブ3 パーフェクトガイド	ソフトバンクパブリッシング	1800円(税別)	4-7973-1984-4
信長の野望 嵐世記 コンプリートガイド(上)	コーエー	1400円(税別)	4-8771-8856-X
信長の野望 嵐世記 コンプリートガイド(下)	コーエー	1400円(税別)	4-8771-8857-8
ヘイロー サバイバルガイドブック	エンターブレイン	1400円(税別)	4-7577-0865-5
ヘイロー パーフェクトガイド	ソフトバンクパブリッシング	1300円(税別)	4-7973-2041-9
METAL DUNGEON オフィシャルガイドブック	メディアックス	1238円(税別)	4-89613-903-8
Xbox STORY	NTT出版	1400円(税別)	4-7571-8116-3

Xboxハード&周辺機器カタログ



Xbox 発売中/24800円

Xbox Special Edition 5万台限定 発売中/39200円

コントローラ(ブラック) 発売中/3500円



コントローラ(グレー) 発売中/3500円

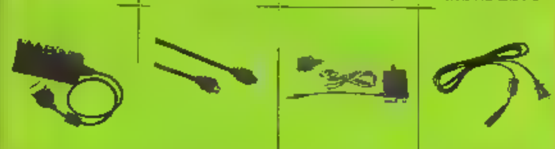
メモリーユニット 発売中/3500円

DVDビデオ再生キット 発売中/3800円

Xboxコミュニケータ(仮称) 発売日未定/価格未定

標準AVケーブル 発売中/1500円

拡張AVパック 発売中/3000円



コンポーネントAVパック 発売中/3000円

Xboxシステムリンクケーブル 発売中/2００円

RFアダプタ 発売中/2500円

電源コード 発売中/1000円

HORI製品



ファイティングスティックEX 発売日未定/価格未定

DEAD OR ALIVE スティック 発売中/5980円

マッドキャッツ製品



360モデナレーシングホイール 発売中/7980円

フォックス2 プロジョイスティック 発売中/6980円

フリースタイラーボード 発売日未定/価格未定

ナスカープロレーシングホイール 発売日未定/価格未定

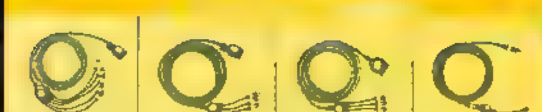


ゲームパッド 発売日未定/価格未定

ファイヤーストーム デュアルパワーゲームパッド 発売日未定/価格未定

トップガンアフターバーナー ジョイスティック 発売日未定/価格未定

8MBメモリーユニット



XBゲームリンク400 発売中/オープン価格

XBゲームリンク300 発売中/オープン価格

XBゲームリンク200 発売中/オープン価格

XBゲームリンク100 発売中/オープン価格

X COMING SOON

締切ギリギリ！！ほっかほかのXbox新着情報をお届け！

E3に情報が集中してちょっと寂しげですが、そんな気分を吹き飛ばすべく夏向けタイトルをご紹介。波の動きがステキなサーフィンゲームです～。

トランスワールドサーフ

発売日	9月末予定	価格	6800円(税別)
発売元	アタリ	[illegible]	4人同時プレイ
ジャンル	スポーツ		

Xboxの本家アメリカで発売され、好評を博した『TRANSWORLD SURF』が登場。Xbox上でリアルに再現された波の上でサーファーを操り、数々の荒波を攻略していくのだ。

サーフィン中は、さまざまなトリックをキメてもいいし、イベントをクリアーして未知のステージに挑戦してもいい。とくに何をするでもなく、ただ波の上を疾走する、なんて遊びかたもオーケーだ。実際のサーフィン同様、波の上で何をするかはプレイヤー次第。きわめて自由度の高いプレイが楽しめるのだ。

華麗なトリックをキメまくれ!!



↑←波の上でいろいろなトリックをキメて、華麗なプレイに徹してみるのも一興。その勇姿は、プレイ後にリプレイ映像として楽しめるぞ。



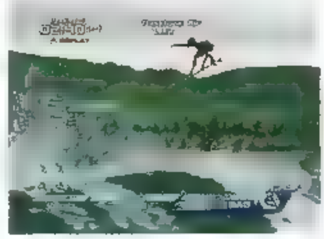
↑最大4人までの同時プレイも可能。サーフテクニックを競い合え

↓ときにはこんなビッグウェーブが来ることも。乗りきれるか？

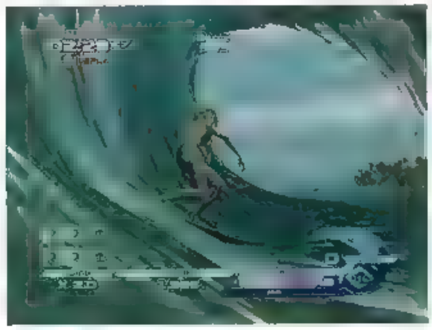


本物そっくりに再現された波の動き

写真ではわかりづらいが、サーフィン中の海の描写は、本物と見まごうばかりの完成度。押し寄せてくる波や飛沫の動きといった基本的な表現はもとより、波のトンネルのくぐり抜けやサーファーの挙動など、ゲーム中の至るところでリアルさを追求した作りがなされている。ハードのパワーをフルに活かしたグラフィックを思う存分堪能できるぞ。



↑本物そっくりの水の表現もXboxのパワーがあってこそ可能。





←↑刻一刻と変化する波の動きは一見の価値アリ。ボードから足を離してジャンプし、再びボードに乗るまでのサーファーの挙動もリアルに描かれている。

プロサーファー12名が実名で登場

アンディ・アイアン、タジ・バロウ、ジェイソン・コリンズなど世界のトップサーファーたち12名が実名で登場。各々のサーフスタイルに合わせた動きを楽しめる。さらにゲーム中、特定の条件をクリアーすることで、彼らが登場するライディングムービーが見られるようになることも!?



↑ハワイ出身のアンディ・アイアン。ビデオなどにも多数出演。



↑オーストラリア出身のタジ・バロウ。世界を代表するサーファーだ。

実在のサーフミュージックを70曲以上収録

ゲーム中に流れるサーフミュージックの数々は、すべて本物。"Downset"、"Sum・41"、"Rasco and Planet Asia"といった、サーファーにはおなじみのメジャーアーティストたちが曲を提供している。さらにサーフブランド"Volcom"、"Sessions"、"Propaganda"、"T&C SURF"が有するアーティストたちの曲も収められており、それら収録曲の総数は26アーティスト、70曲以上！ これだけで1枚のアルバムが作れてしまうほど豪華な内容なのだ。

サーフィン専門誌TRANSWORLD SURFが監修

よりリアルにサーフィンを表現するため、世界的に有名なサーフィン専門誌TRANSWORLD SURF誌が制作に協力。同誌の厳しい監修を受けることで、よりリアルなサーフィンが描かれているぞ。



↑公式HPは英語だが豊富な写真を見るだけでも楽しいぞ。

TRANSWORLD SURF誌公式HP　http://www.transworldsurf.com/

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは5月18日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch
5月発売のソフト					
30日	マッドダッシュ　レーシング	アイドス・インタラクティブ	アクション	6800円	
	プチコプター	アクアシステム	アドベンチャー	6800円	
6月発売のソフト					
13日	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	シミュレーション	5800円	
	ビストロ・きゅーぴっと どきどきレシピBOX※1	サクセス	シミュレーション	9800円	
	梅沢由香里の囲碁セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	高橋純子の麻雀セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	中島哲也のオセロセミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	米長邦雄の将棋セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	レース	6800円	●
20日	ファントムクラッシュ	元気	3Dシューティング	5800円	●
27日	トライアングル・アゲイン	キキ	アドベンチャー	6800円	
7月発売のソフト					
4日	マジデスファイト!	TAKUYO	アクション	6800円	
11日	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	コナミ	スポーツ	6800円	
25日	CRAZY TAXI 3High Roller	セガ	アクション	6800円	
	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	アクション	6800円(予価)	
7月	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	アスク	スポーツ	価格未定	
8月発売のソフト					
8月	フライトアカデミー	アクアシステム	シミュレーター	6800円	
下旬	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円	
9月発売のソフト					
9月	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円	
下旬	BraveKnight~リーヴェラント英雄伝~	パンサーソフトウェア	シミュレーション	6800円	●
今夏発売のソフト					
	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	価格未定	
	鉄騎※2	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント/広美	シミュレーション	価格未定	
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	レース	価格未定	
今秋発売のソフト					
	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	
	紅の海 クリムゾンシー	コーエー	アドベンチャー	価格未定	
	サウザンドランド-Thousand Land-	フロム・ソフトウェア	シミュレーションRPG	価格未定	
	真・三國無双2	コーエー	アクション	価格未定	
	グラン・ヒート	セガ	レース	価格未定	
今冬発売のソフト					
	格闘超人	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定	
	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	価格未定	
	メタルギア ソリッド 2 サブスタンス	コナミ	アクション	価格未定	
	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	アクション	価格未定	
2002年発売のソフト					
2002年	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	segaGT2002	セガ	レース	価格未定	
	パンツァードラグーン オルタ(仮題)	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	アクション	6800円	
	機甲兵団J-PHOENIX+初回限定版・大河原邦男バージョン	タカラ	アクション	6800円	
2003年1月発売のソフト					
1月	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定	
2003年3月発売のソフト					
3月	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定	
発売日未定のソフト					
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定	
	真・女神転生 NINE	アトラス	RPG	価格未定	●
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定	
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定	
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定	
	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)	セガ	RPG	価格未定	
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定	
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定	
	デッド トゥ ライツ(仮題)	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	Kingdom Underfire II	パンタグラム	シミュレーション	価格未定	
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定	
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定	

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1キャラクターイラスト入りコースター、プレート、ロゴ入りスプーン同梱
※2専用コントローラー同梱

次号予告　ファミ通Xbox8月号

次号の内容は……

E3で発表されたオンライン戦略・Xbox Liveは日本ではどのようになるのかを徹底取材し詳細を報告！日本でも新作続々発表か!? 値下げによる日本での影響は？ これからのXboxについてのさまざまな新情報をお届けします！



6月29日(土)発売　定価590円(本体562円)

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗進／加藤政樹／西村俊行 佐藤稔／鈴木規康／遠藤栄昭／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／井上幸治／奥村隆史
フォトグラフ	St.Atom／久米美由紀／島崎英俊／長谷川朗
進行	川合昇／鎧田昇／中井健一／釜下紀
編集協力	麻布アルノ／阿部加奈子／荒沢伸二／池田智之／石井一成 石井ぜんじ／石坂篤／岩井真理／内田幸二／うちだじゅん 馬渡レイ／小池麻里子／河野亜矢香子／齋藤かよこ／さいとうりか 佐々田貴志／佐藤大作／田渕健康／田川ラメ夫／戸塚俊一 中谷至／閃屋／百瀬敬／ムゲン（岩原誠）
制作協力	MdNコーポレーション（植松隆之、長村仁）／大西若菜／風間新吾／佐藤大輔 ジオグラフィカ（木村明咲子）／デザイン・ファクトリー・IN（酒井 毅） 人見勝彦／深尾洋子／プラティパス（西田佳子、水川直哉、小田原信晃） フリーウェイ（加藤政明、小山巧、山名田裕樹）／マイルズ（船堀俊久） マタドールデザイン（池田無台）／山内大助
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／幸宏樹／安部寿一／梅山達夫 高柳正人／藤下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／細田うれ葉
雑誌営業	酒井朗喜／堂前秀隆
制作購買	青木孝道
海外特派員	みちよ・パティロ

エックスプレゼント
X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて気になるXboxのソフト&関連グッズを貰っちゃおう! ご意見もお待ちしております。

1 ゲームソフト『ファントムクラッシュ』



3名

近未来の東京を舞台にしたロボットシューティング。スクービーを乗りこなせ!

提供：元気
ジャンル：シューティング

2 トラストマスターロゴ入りマグカップ



3名

Xboxの周辺機器でおなじみのトラストマスターのロゴ入りマグカップを3名に!

提供：トラストマスター

3 音楽CD『ファーストKiss物語Ⅱ～エピソード0章』



5名

人気ゲーム『ファーストKiss物語Ⅱ』のオープニングが収録された音楽CDを5名に。

提供：ブロッコリー

4 『ミスト Ⅲ：エグザイル』ジグソーパズル



3名

独特な世界観を持つアドベンチャーのジグソーパズル。ゲーム本編より難しい……かも!?

提供：メディアクエスト

5 『HALO』Tシャツ



5名

Xboxユーザーを虜にしたアドベンチャー『HALO』。その特製Tシャツを5名に。

提供：マイクロソフト

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は7月30日(火)発売のファミ通Xbox9月号にて発表させていただきます。

応募締切 **6月28日(金)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートハガキの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.自営業 15.主婦 16.フリーター 17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか? 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox 2.スーパーファミコン 3.NINTENDO64 4.ニンテンドーゲームキューブ 5.プレイステーション 6.プレイステーション2 7.PS one 8.セガサターン 9.ドリームキャスト 10.ゲームボーイ(カラー版含む) 11.ゲームボーイアドバンス 12.ワンダースワン(カラー版含む) 13.NEOGEOポケット(カラー版含む) 14.パソコン 15.MSX

5 あなたがよく読む雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ゲームウェーブDVD 4.アルカディア 5.ファミ通PS2 6.Vジャンプ 7.ドリマガ 8.ゲーム批評 9.電撃王 10.電撃G'sマガジン 11.LOGIN 12.コンプティーク 13.少年ジャンプ 14.少年マガジン 15.少年サンデー 16.少年チャンピオン 17.ヤングマガジン 18.ヤングジャンプ 19.週刊モーニング 20.コロコロコミック 21.ニュータイプ 22.アニメージュ 23.日経エンタテインメント 24.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか? 表2から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

7 あなたがファミ通Xboxでもっとも参考にしているレビュアーは誰ですか? 答えはいくつあってもかまいません。
1.相沢浩仁 2.田川ラメ夫 3.麻布アルノ 4.戸塚佐一 5.とくになし

8 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス E3スペシャル	24	X SPECIAL：ピストロ・きゅーぴっと
2	E3速報：NINJA GAIDEN	25	連載：BraveKnight リーヴェラントアベニュー
3	E3速報：DEAD OR ALIVE Xtream Beach Volleyball	26	X SPECIAL：鉄騎
4	緊急速報：ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	27	連載：鉄騎月報
5	緊急速報：パンツァードラグーン オルタ(仮題)	28	特別企画：Xboxイラスト&写真コンテスト結果報告!!
6	緊急速報：THE HOUSE OF THE DEAD 3	29	読者コーナー READER'S box
7	緊急速報：O・TO・GI ─御伽─	30	連載：Xの系譜
8	緊急速報：サウザンドランド	31	連載：プロダクトX
9	緊急速報：紅の海 クリムゾンシー	32	X攻略：HALO
10	緊急速報：真・三國無双2	33	X攻略：マッドダッシュレーシング
11	緊急速報：THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	34	X攻略：ガンヴァルキリー
12	緊急速報：ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	35	X攻略：ミストⅢ：エグザイル
13	連載：スマビスタイル	36	X攻略：Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT
14	ファミ通Xboxエクスプレス 通常版	37	X攻略：式神の城
15	New Game Cross Review	38	X攻略：2002FIFAワールドカップ
16	X SPECIAL：叢─MURAKUMO─	39	X攻略：実況ワールドサッカー2002
17	X SPECIAL：ファントムクラッシュ	40	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
18	X SPECIAL：真・女神転生 NINE	41	連載：ARCADE GAME Front-line
19	X SPECIAL：segaGT2002	42	連載：PC GAME Topics
20	X SPECIAL：CRAZY TAXI 3 High Roller	43	X Coming Soon
21	X SPECIAL：ラリースポーツ・チャレンジ	44	X Schedule
22	X SPECIAL：エクスチェイサー	45	X DATA BASE
23	X SPECIAL：トライアングル・アゲイン	46	X Present

表2 購入予定ソフト

1	Innocent Tears	26	テネレッツァ
2	ピストロ・きゅーぴっと	27	トライアングル・アゲイン
3	柳沢由香里の囲碁セミナー	28	トランスワールドサーフ
4	エクスチェイサー	29	中島哲也のオセロセミナー
5	O・TO・GI ─御伽─	30	NEVERLAND SAGA
6	GAIA BLADE	31	パンツァードラグーン オルタ(仮題)
7	格闘超人-Fighting Super Hero-	32	ファントムクラッシュ
8	機甲兵団J-PHOENIX+	33	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)
9	Kingdom Underfire Ⅱ	34	プチコプター
10	CRAZY TAXI 3High Roller	35	フライトアカデミー
11	紅の海 クリムゾンシー	36	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
12	サウザンドランド	37	BraveKnight～リーヴェラント英雄伝～
13	THE HOUSE OF THE DEAD 3	38	MAXIMUM CHASE
14	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	39	マジデスファイト!
15	Jockey's Road	40	MASTER SLAVE
16	真・三國無双2	41	マッドダッシュ レーシング
17	真・女神転生 NINE	42	叢-MURAKUMO-
18	segaGT2002	43	名称未定(ナムコ)
19	segaGT2002 Append Disk (仮題)	44	米長邦雄の将棋セミナー
20	segaGT2002 Online(仮題)	45	ラリースポーツ・チャレンジ
21	ソウルキャリバー2	46	リッジレーサー最新作
22	高橋絢子の麻雀セミナー	47	RUNE BRID
23	ディノクライシス3(仮題)	48	RELICS
24	鉄騎	49	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン
25	デッド トゥ ライツ(仮題)		

ファミ通Xbox 5月号 X Present 当選者発表

1『HALO』 神奈川県/志村和明、大阪府/中村雄佑、大阪府/寺田真貴子 2『天誅』セット 新潟県/川上和仁、栃木県/小林孝明、千葉県/小川雅彦、宮崎県/中島正貴、埼玉県/大森道吾 3『DEAD OR ALIVE 3』音楽CD&マウスパッド 北海道/石崎美加子、神奈川県/坂本信明、静岡県/小関健治 4『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』音楽CD&トイレットペーパー 兵庫県/足立雄治、広島県/今西耕介、宮城県/鈴木昌司 5キャラクターエンターテイメントコンベンションポスター 北海道/星野敏夫、埼玉県/近藤道則、愛知県/岸田智紀、福井県/坂丸慶一、香川県/北山貴浩(以上敬称略)


XBOX
インドア・ヘリコプター・アドベンチャー
プラモデルサイズの
超小型ヘリで
TINY HELICOPTER
プチコプター
INDOOR ADVENTURE
家の中を飛んでみない？
◆２つのゲームモードで楽しめる！◆
「アドベンチャーモード」では一つの家の内部を完全再現。子供部屋、寝室、キッチン、バスルームなど生活感あふれる空間の中で「☆」を探して冒険します！
「チャレンジモード」では移動するヘリポートに着陸、体当たりで風船割り、戦闘ヘリでターゲット撃破、タイムアタックなどテンポのいいミニゲームがあなたを待っています。
画面は開発中のものです。
飛行機教習シミュレーション
フライトアカデミー
この夏テイクオフ!!
株式会社アクアシステム
〒860-0833　熊本市平成3-6-20
TEL:096-379-5418／FAX:096-379-7163
ホームページ　http://www.aquasystem.co.jp/
※弊社は2002年5月1日より移転のため住所が変わりました。
©2002 AQUASYSTEM CO.,LTD
＜Xbox™専用ソフト＞
タイトル：プチコプター
発売予定日：2002年5月30日
希望小売価格：6,800円(税別)
JANコード：4938211-000129
SKUコード：L31-00001
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。



FAMITSU-Xbox
2002 JULY.7月号
ファミ通Xbox
平成14年7月1日発行
発行人 浜村弘一　編集人 松本秀寿
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価590円
本体562円
T1107885070599
PRINTED IN JAPAN　凸版印刷　©ENTERBRAIN 2002　雑誌07885-07